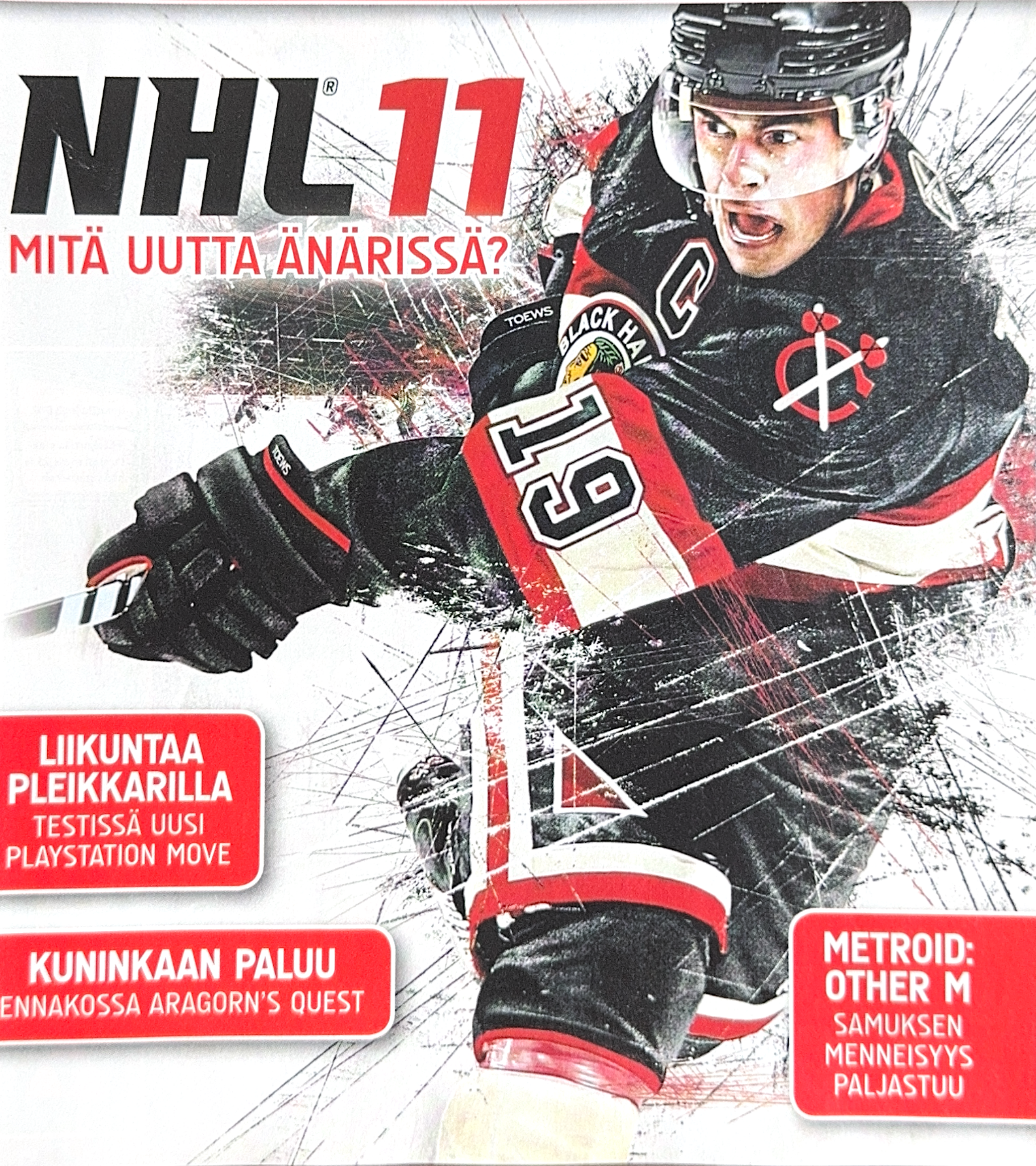
KOKO PERHEEN **ILMAINEN PELILEHTI**

PELAA!

38

PLAYSTATION 3 • XBOX 360 • WII • DS • PSP • PLAYSTATION 2 • PC



NHL® 11

MITÄ UUTTA ÄNÄRISSÄ?

LIIKUNTAA PLEIKKARILLA
TESTISSÄ UUSI PLAYSTATION MOVE

KUNINKAAN PALUU
ENNAKOSSA ARAGORN'S QUEST

METROID: OTHER M
SAMUKSEN MENNEISYYS PALJASTUU

SISÄLTÖ

04 Pelimaailma nyt
06 Myydyimmät pelit
08 PlayStation Move
10 LOTR: Aragorn's Quest
12 NHL 11
16 Sports Champions
16 Start The Party!
Kung Fu Rider
18 StarCraft II: Wings of Liberty
20 Art Academy
We Sing Encore
21 Grease
Tetris Party Deluxe
22 Transformer: War for Cybertron
Lego Harry Potter
24 Metroid: Other M
26 Pokepark Wii: Pikachu's Adventure
Dragon Quest IX
27 Toy Story 3
28 Lara Croft
Hydro Thunder
29 Need For Speed World
30 Tunnetko Pelihistorian

20

26

PÄÄKIRJOITUS

Pakko liikkua

Nyt on vuoden verran odoteltu liikkeen vallankumousta, ja pian se on täällä. Saimme toimitukseen PS3:n uuden Move-ohjaimen, jota ruodimme tässä numerossa, ja Microsoftin Kinect-kameraakin on testailtu alustavasti eri tapahtumissa.

Sekä Movesta että Kinectistä voi jo todeta, että Wiin linjalla jatketaan. Niiden näkyvimmät pelit ovat söpöjä, nuorekkaita ja perheystävällisiä, ja ne haluavat saman menestyksen kuin Nintendon *Wii Sports*. Koko perheen pelaaminen voi siis pian paremmin kuin koskaan ennen.

Olisi kuitenkin mukavaa, jos kaikki ei menisi ihan varman päälle. Wii tunnettiin ennen kauppoihin tuloaan nimellä Revolution eli vallankumous. Sen piti näyttää meille uusia tapoja pelata videopelejä, minkä se eräässä mielessä tekikin. Nyt neljä vuotta koneen julkaisun jälkeen kumouksesta ei ole tietoakaan. Suuri osa laitteen peleistä on yhtä ja samaa, sellaista laiskaa vatkausta, joka ei ole kiinnostavampaa kuin perinteisten ohjainten napinpainelu.

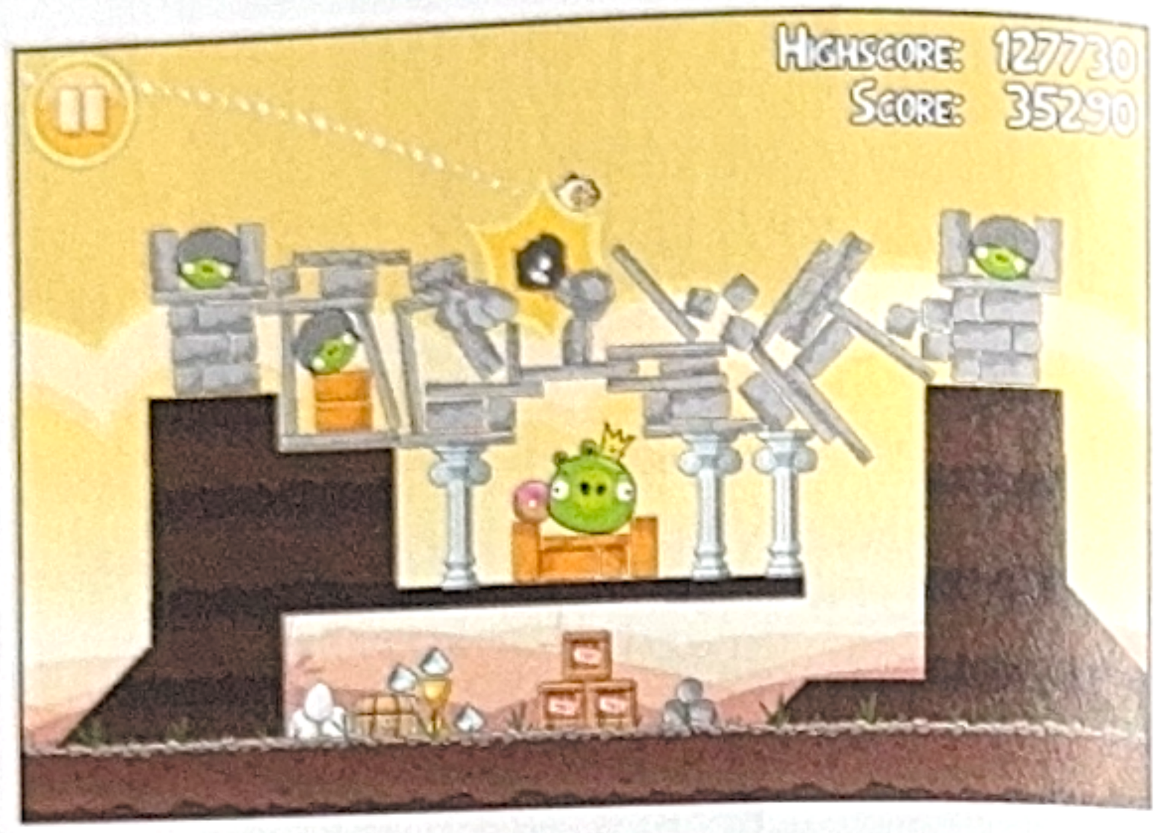
Ehkä kolmen liikeohjaimen kilpailu pakottaa pelintekijät luovemmiksi. Toivotaan niin.

Janne Pyykkönen, päätoimittaja

P.S. Myös Pelaa! haluaa uudistua. Ai miten? Se nähdään seuraavassa numerossa.

Suomipeli prätkäsankareista

KOTIMAINEN REDLYNX-studio nousi maailmanmaineeseen Xbox 360:n *Trials HD* -temppupyöräilyllä. Nyt yhtiö kertoi uudesta projektistaan, joka julkaistaan yllättäen Wiin WiiWare-nettikaupan kautta. Uusi *MotoHeroz* on *Trialsia* hieman muistuttava mutta värikkäämpi kilpa-ajelu, jossa on yksinpeliseikkailun lisäksi neljän hengen moninpeli ja päivittäiset verkkokisat. *MotoHeroz* ilmestyy WiiWare-kauppaan ensi vuoden alussa. RedLynx kehittää samaan aikaan *MotoHerozin* kanssa myös uutta *Trials HD* -laajennusta, mobiilipelejä sekä yllätyspeliä, josta ei ole kerrottu vielä yksityiskohtia.



Elokuva vihaisista linnuista?

SUOMALAINEN IPHONE-peli *Angry Birds* on noussut niin suureksi hitiksi, että sen tekijät ovat väläytelleet jo ajatusta *Angry Birds* -elokuvasta. Peliä on ostettu ympäri maailmaa yli 6,5 miljoonaa kappaletta, ja Rovio Mobile -yhtiön johtaja **Mikael Hed** kertoi viihdejulkaisu *Varietylle* haaveilevansa pelin lintuihin pohjaavasta piirroselokuvasta ja leluista. Peli on tarkoitus levittää myös muille sopiville koneille, kuten erilaisille puhelimille ja käsikonsoleille. Rovion haasteena on pitää yleisön mielenkiinto kiinni linnuissa tarpeeksi pitkään, sillä piirroselokuvan kaltaiset projektit eivät toteudu hetkessä.

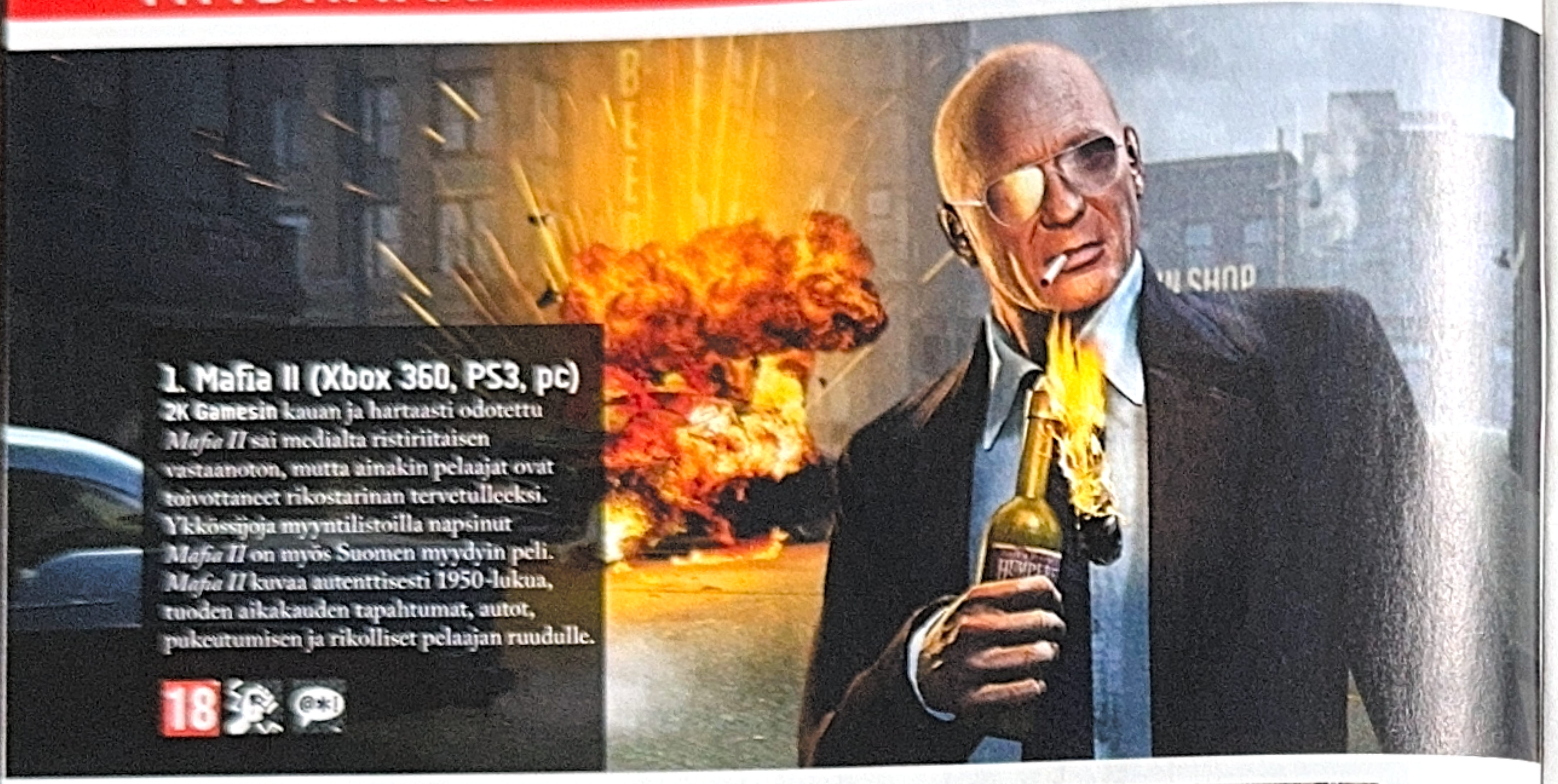
Lastenpelejä muistitikuilla

POHJOISMAINEN PELIJULKAISIJA Nordic Softsales alkaa myydä lastenpelejä perinteisten CD-ROM- ja DVD-levyjen sijasta muistitikuilla. Yhtiötä Suomessa edustavan Antero Paljakan mukaan tähän on syynä miniläppäreiden yleistyminen lasten ja nuorten tietokoneina: pienoiskannettavissa ei ole aina ollenkaan CD-levyasemaa. Pelien tallennustiedostot taas mahtuvat näppärästi kahden gigan muistitikuille, joita pelit eivät täytä kokonaan. Aluksi muistitikuilla julkaistaan viiden pelin sarja, johon kuuluu muun muassa *Muumi-* ja *Jussi Jänö* -pelejä.

Uusi kultalevy Mariolle

SUOMEN PELIMYYNTIÄ tarkkaileva yhdistys FIGMA kertoi, että jälleen kolme videopeliä on yltänyt myynneissä kultalevyrajalle eli yli 10 000 myytyyn peliin. Tähän pystyivät Wiin Super *Mario Galaxy 2*, pc-sotapeli *Battlefield: Bad Company 2* sekä tässä *Pelaa!*-lehden numerossa arvosteltu avaruusstrategia *StarCraft II*.

MYYDYIMMÄT



1. Mafia II (Xbox 360, PS3, pc)
2K Gamesin kauan ja hartaasti odotettu *Mafia II* sai medialta ristiriitaisen vastaanoton, mutta ainakin pelaajat ovat toivottaneet rikostarinan tervetulleeksi. Ykkössijoja myyntilistoilla napsinut *Mafia II* on myös Suomen myydyin peli. *Mafia II* kuvaa autenttisesti 1950-lukua, tuoden aikakauden tapahtumat, autot, pukeutumisen ja rikolliset pelaajan ruudulle.

2. StarCraft II: Wings of Liberty (pc)

StarCraftin jatko-osalla on suuret saappaat täytettävänään. Ensimmäinen osa saapui pc:lle 1998, ja on yksi pc:n rakastetuimpia pelejä. Paineet eivät Blizzardia tunnu vaivaavan, sillä jatko-osa on menestys sekä median että pelaajien keskuudessa.

3. Red Dead Redemption (Xbox 360, PS3)

Red Dead *Redemption* saattoi viedä Rockstarilta vuosia aikaa ja maksaa miljoonia, mutta myös myynti on ollut sen mukaista. Peli on menestys kaikkialla maailmassa, myös koto-Suomessa. Peli tarjoaa pelaajalleen hevoset, revolverit, hempukat ja kaikki muut villin lännen tutut elementit.

4. Battlefield: Bad Company 2 (Xbox 360, PS3, pc)

Battlefieldin tuorein osa, *Bad Company 2*, on jo yltänyt Suomessa kultapeliin oikeuttavaan 10 000 kappaleen myyntiin, mutta tahti ei tunnu hidastuvan. Tällä kertaa DICEn räiskintä on sijalla neljä.

5. LEGO Harry Potter: Years 1–4 (Xbox 360, PS3, Wii, DS, PSP, pc)

Viidennen sijan Suomen myyntilistalla vei *LEGO Harry Potter*. Peli yhdistää kaksi nuorten suosikkia, Lego-palikat ja Harry Potterin. Peli sisältää neljä ensimmäistä vuotta Harryn elämästä.

Sanat: Janne Pyykkönen

TESTISSÄ PLAYSTATION MOVE

PlayStation 3 haastaa nyt Wiin uudella Move-liikeohjaimellaan. Miltä Moven käyttäminen tuntuu, millaisia ovat sen pelit ja paljonko se oikeastaan maksaa?

Nintendon Wii hylkäsi perinteiset peliohjaimet ja otti tilalle kapulan, joka leikkii pelistä riippuen olevansa maila, ratti tai vaikkapa pyssy. PlayStation 3 saa 15. syyskuuta samaan tyyliin toimivan liikeohjaimen, jonka nimi on Move.

Kun kyseessä ovat liikkeeseen ja kosketukseen perustuvat peliohjaimet, on vaikea kuvitella, miltä ne tuntuvat pelkkien kuvien ja videoiden perusteella. Mustalta pallopäiseltä kapulalta näyttävä Move on tästä hyvä esimerkki. Laitteen päässä kiiluva kuula näyttää valaistulta kovapintaiselta pingispallolta, mutta todellisuudessa se on pehmeä ja ontto kumikuula, joka ei rikkoudu Move-karkeloissa kenenkään ohimoon. Ohjaimen runko on taas yllättävän iso mutta kevyt. Neljän tavallisen ohjausnapin ympäröimää Move-nappia on helppo painaa, ja ohjaimen alapuolelle kätketty liipaisin liikkuu hyvin pehmeästi ja sulavasti. Move tuntuu kokonaisuutena kädessä siis hyvin mukavalta.

Varmaa tekniikkaa

Laitteen sisäisessä toiminnassa ei ole mitään erityisen uutta ja kummallista. Hohtava pallo tarjoaa kiintopisteen television päälle tai eteen sijoitettavalle PlayStation Eye -kameralle, joka seuraa kapulan liikkeitä yhdessä gyroskooppien ja kiihtyvyysanturien kanssa. Se on kuin Wiin ja PlayStationin vanhan EyeToyn yhdistelmä, ja hyväksi todettujen keksintöjen ansiosta Move-ohjaus on tarkkaa. Jos ohjain on olevinaan pelissä vaikkapa pingismaila, se seuraa pelaajan kädenliikkeitä koko ajan asennosta riippumatta. Valaistuksellakaan ei ole väliä, sillä kuulan sisäinen valo pitää kameran kärryillä pimeässäkin huoneessa.

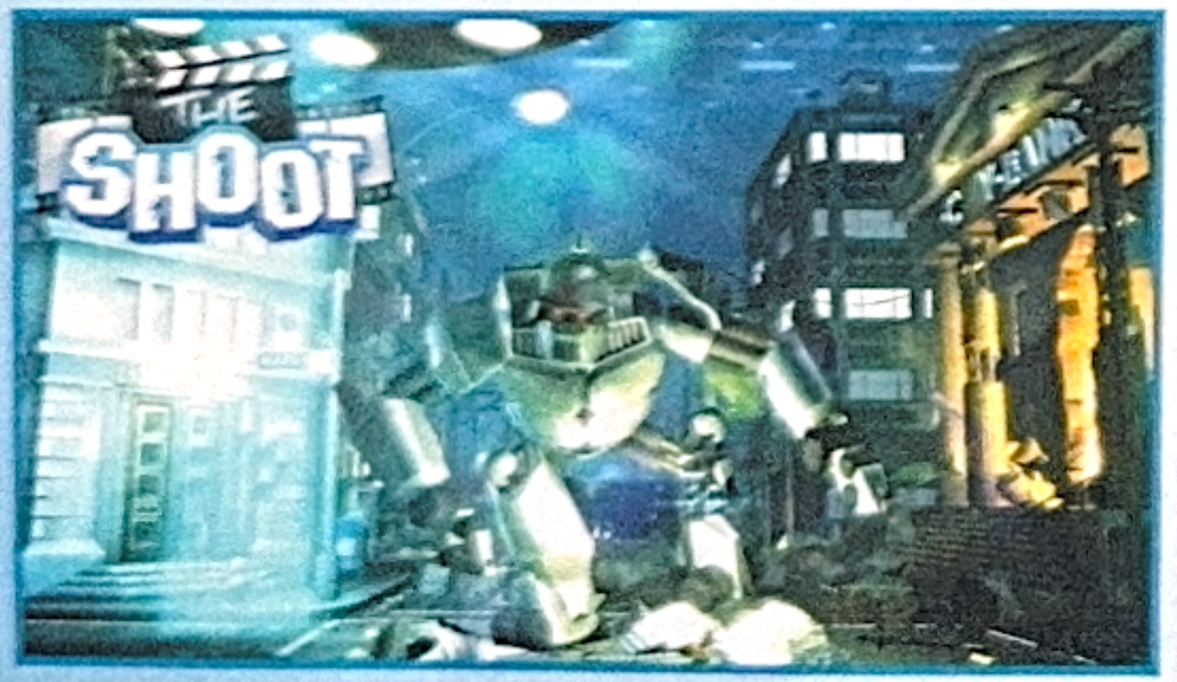
Aivan taianomaisesti Move ei kuitenkaan toimi, vaan se vaatii myös avustusta pelaajilta. Useimmat pelit on aloitettava "kalibroimalla" ohjaimet, ja se tarkoittaa sitä, että pelin on otettava selvää pelaajan sijainnista ja raajojen pituudesta. Esimerkiksi *Sports Champions* -urheilupelissä pelaajan on aloitettava eri lajit pitämällä hohtokuulaa vuorotellen olkapään, reiden ja navan kohdalla. Tämä aiheutti odotetusti kitinää erityisesti alle 10-vuotiaissa testaajissa, joiden kärsivällisyys alkoi rapautua kolmannen lajin kohdalla. Sama testiryhmä antoi tosin Movelle sitä ennen erityiskehut siitä, että pelaajien on kerrankin helppo nähdä heti, kuka ohjaa mitäkin: ohjainten kuulat valaistuvat käytössä eri väreillä, jotka voi yhdistää helposti ruudulla näkyviin värikoodattuihin hahmoihin.

Palikat käsissä

Saimme testiä varten käyttöömme monia Moven peleistä, joista osa oli valmiita julkaisuun ja osa vasta puolivillaisia testikappaleita. Valmistaja Sony ei varmasti haluaisi kuulla jatkuvia Wii-vertailuja, mutta Moven pelien yhdistävä tekijä tuntui todella olevan yleinen wiimäisyys. Ne on tähdätty selkeästi nuoremmille pelaajille ja harvemmin pelaaville. Tästä lehdestä voi lukea jo varsinaiset arvostelut kolmesta julkaisupelistä, *Sports Championsista, Start the Partysta ja Kung Fu Riderista*.

Testipeleissä tylsimmillään Move on *Shoot*-räiskinnässä, joka on pelkkä tavanomainen valopistoolipeli. Liikeohjaimen todellinen tarkkuus ja hienous näkyi sen sijaan palikkapeli *Tumblessa*, jossa pelaaja kasaa tornia puukapuloista. Ohjain ymmärtää niin hienovaraisia ohjausliikkeitä, että virtuaaliset palikat tuntuvat todella olevan hyppysissä. *Tumblea* pelatessa tulee selväksi, että mikä tahansa ohjain on vain niin hyvä kuin sille julkaistut pelit. Tumblen lisäksi hittimenestystä voi povata ainakin *EyePet*-digilemmikin Move-uusinnalle, jossa elukkaa voi paijata entistä aidommin. Odotuksia on myös *Sorcery*-peliä kohtaan, sillä siinä kapula muuttuu aidoksi taikasauvaksi.

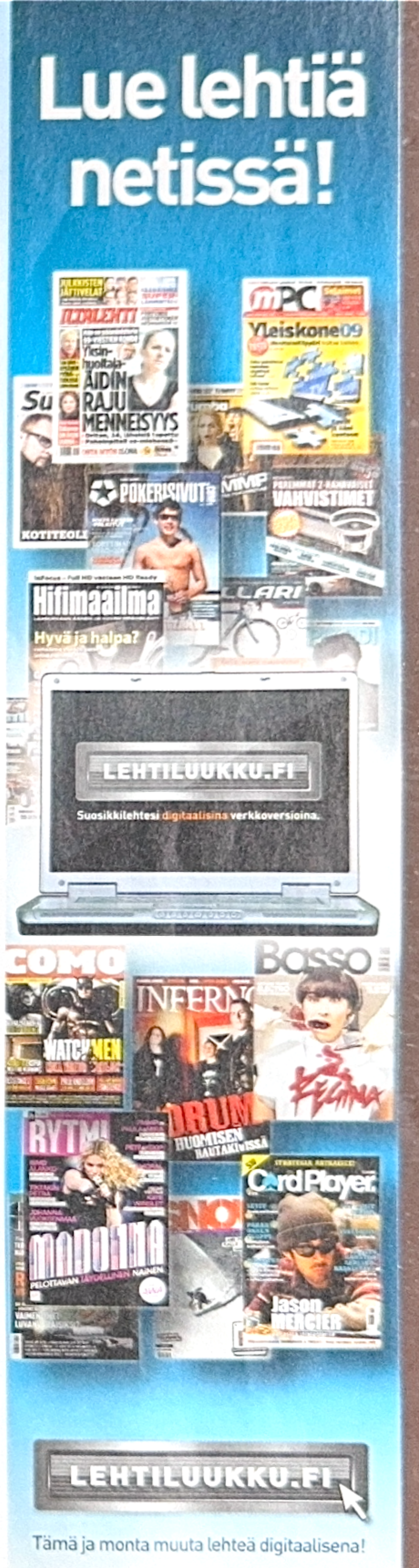
Kovan linjan videopelaajille luvataan myös Move-iloa. Monia K18-pelejä, kuten tulevaa *Killzone 3:a* ja jo julkaistua sarjamurhamysteeri *Heavy Rainiä* voi ohjata Move-liikkeillä. Sonyn tavoitteena on yhdistää tähän myös yhtiön innokkaasti edistämä 3d-teknologia. Osa vanhoista PS3-peleistäkin päivitetään Move-aikaan, mutta heiluttelua ei ole tarkoitus tunkea väkisin joka peliin. Sonyn Move-kehittäjät sanovat haluavansa liikeohjauksen vain peleihin, joihin se sopii luontevasti. Asenne on järkevä, sillä Wiilläkin on nähty monta floppia, joihin kapulan vispaus on ängetty puoliväkisin.



Piilotettu hinta

Mutta kuinka kalliiksi Move-pelaaminen oikeastaan tulee? Peruspaketti, joka maksaa 69,90 euroa, ei kuulosta pahalta, mutta Wiillä pelanneet tietävät, ettei yksi ohjain riitä mihinkään. Monet Moven tärkeistä peleistä on tehty pelattavaksi kaverijoukolla. Lisäksi esimerkiksi *Sports Championsin* lentopallopelissä paras pelikokemus syntyy vain, kun yhdellä pelaajalla on käsissään kaksi eri Move-kapulaa. Bilepeleistä haaveilevien tarvitsee siis hankkia kolme ohjainta lisää 42,90 euron kappalehintaan. Movea varten on kehitelty myös kapulaan liitettävä ja toisessa kädessä pidettävä navigaatio-ohjain, joka vastaa Wiin Nunchukia. Niitä on hankittava myös pari kappaletta 32,90 eurolla per mokkula. Vaikka perus-Move onnistuu siis pienellä sijoituksella, isoista Move-bileistä haaveilevien todelliset kustannukset ovat yli 250 euron luokkaa, vaikka tästä hinnasta voi sahata pois pari kymppiä, jos talossa on ennalta PlayStation Eye -kamera.

Kaiken kaikkiaan Move on lupaava laite, jonka menestyksen esteenä eivät ole ainakaan tekniset pulmat. Jälleen kerran kaikki on kuitenkin kiinni siitä, miten kiinnostavia pelejä sille julkaistaan erityisesti ensimmäisen vuoden aikana ja ennen tätä joulua. Koska markkinoille on tulossa jouluksi myös Xboxin ohjaimeton liikkeentunnistuslaite Kinect, kilpailu koko perheen pelikoneen tittelistä on tänä vuonna kuumempi kuin koskaan aiemmin.



TUTTU EEPOS UUDESTA NÄKÖKULMASTA

Sanat: Ville Arvekari

THE LORD OF THE RINGS ARAGORN'S QUEST™

Se kaikkein suurin *Taru sormusten herrasta* -buumi saattoi päättyä ohjaaja **Peter Jacksonin** saatua viimeisen elokuvasovituksensa valmiiksi seitsemän vuotta takaperin, mutta Keski-Maa on yhä tänäkin päivänä voimissaan. Ellei pitkään puhuttujen *Hobitti*-elokuvien ympärillä pyörivää tuotantosotkua lasketa, peleistä on tullut **J. R. R. Tolkienin** luoman fantasiamaailman vilkkain temmellyskenttä.

Tällä kertaa Sormusten herran valtakunnassa puhaltavat uudet tuulet. *Lord of the Rings: Aragorn's Quest* on ensimmäinen sarjaan pohjautuva peli Warner Bros. -tuotantoyhtiön leivissä, ja pelillä halutaan luoda pesäero sarjan oikeudet aiemmin omistaneen Electronic Artsin teoksiin. Samalla se on ensimmäinen liikkeentunnistukseen nojaava sormustaru.

Keski-Maan uudet tuulet

Viimeisimmissä *Lord of the Rings* -peleissä on enimmäkseen keskitytty astetta synkempään toimintaan Jacksonin elokuvien hengessä. Headstrong Games -studion ja *Aragorn's Questin* tuotanto-ohjaaja **Steve Pritchard** kertoo kehittäjätiimin tavoitteena olleen helposti lähestyttävän pelikokemuksen luominen, jotta peli soveltuisi myös nuoremmille pelaajille. Tämä näkyy niin värikkäässä ja satukirjamaisessa ilmeessä kuin toimintaa ja seikkailua sekoittavassa luonteessakin.

Nimensä mukaisesti pelissä seurataan Aragornia, tarun yhtä keskeisintä hahmoa, mutta hieman totutusta poikkeavalla tavalla. Peli käynnistyy itse asiassa trilogian päätösosan jälkeen, kun kuninkaaksi noussut Aragorn on suuntaamassa Kontuun palkitsemaan hobittiystävänsä Samvais Gamgin. Juhlallisuuksia järjestäessään ja suurta vierailua odottaessaan hobittilapset ihmettelevät, kuinka itse kuningas tuntee perheellistä elämää viettävän Samin.

– Peli kertoo kaikkien tunteman tarinan Aragornista, mutta Samin tulkitsemana. Koska hobitti kertoo tarinaa lapsille, hän saattaa korostaa tai väheksyä tiettyjä asioita ja kertoa ne jälkikasvuun vetoavalla tavalla. Näin voimme ottaa sopivia vapauksia tarinassa ja tapahtumissa luodaksemme mahdollisimman hauskan pelin. Pelaajat kuitenkin tunnistavat kaikki avainkohtaukset, sillä pyörää ei lähdetä keksimään uudelleen tarinan suhteen, Pritchard kertoo.

Ratkaisu karsii suurimpia väkivaltaisuuksia ja synkistelyjä, minkä lisäksi se päästää pelaajat näkemään myös tapahtumia ja maisemia, joihin perehdyttiin kirjoissa elokuvia tarkemmin. Esimerkkinä Pritchard mainitsee haltijoiden asuttaman Rivendellin, joka on *Aragorn's Questissa* suuri pelialue täynnä *Lord of the Rings* -mytologiaa. Mies pitää erityisen tärkeänä, että peliin ujutetut mytologianpalaset innostaisivat pelaajat lukemaan myös fantasiaseikkailun kirjaversiot.

Miekkasankarin elämää

Aragorn's Questin tyyli soveltuu erinomaisesti Nintendon Wii-konsolille, jonka liikkeentunnistus onkin hyvin ahkerassa käytössä. Kun kehitystiimi sai tietää viime vuoden puolella PlayStation 3:n Move-liikeohjaimesta, myös pelin PS3-versioon päätettiin tuoda liikkeentunnistus.

Pelin molemmat kotikonsoliversiot ovatkin täysin identtiset, ellei pelien graafista ilmettä ja liikkeentunnistusohjainten pieniä eroja lasketa. PlayStation Moven navigaatio-ohjaimessa ei ole minkäänlaista liikkeentunnistusta, toisin kuin Wiin Nunchuk-kapulassa, minkä vuoksi kilvellä puskeminen tapahtuu PlayStation 3:lla huitaisun sijaan nappia painamalla.

Heti alkuun miekkataistelut örkkejä ja muita tuttuja vihollisia vastaan pysyvät mukavan kepeinä. Ohjaimien huitominen saa Aragornin suorittamaan tehokkaita hyökkäyksiä, mutta rauhoittuessa sivalluksista löytyy myös syvyyttä ja tarkkuutta. Pysty- ja vaakasuorat viillot sekä pistot tuntuvat menevän perille tyydyttävällä tavalla. Toimintaan pääsee lennossa mukaan myös toinen pelaaja Gandalf-velhona, joka voi tarvittaessa parantaa Aragornia ja auttaa vaikeampien kohtausten läpäisemisessä.

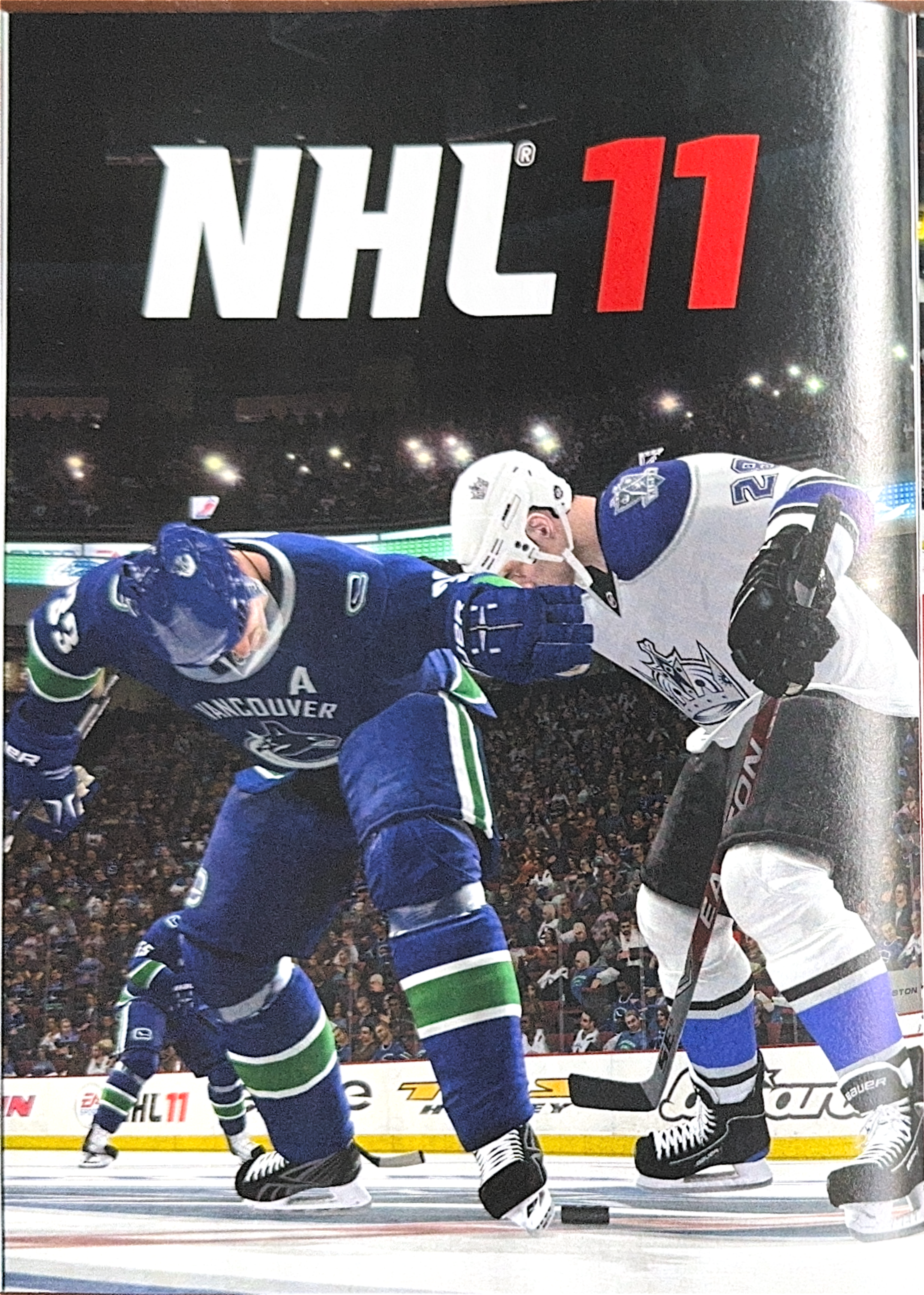
Energiset taistelut osoittavat, ettei *Lord of the Ringsin* aina tarvitse olla ylisynkkä ja realistisemmalla otteella höystetty ollakseen viihdyttävä. Etenkin rauhalliset tutkintavaiheet avartavat Keski-Maata niille, jotka eivät välttämättä tunne monivivahteista maailmaa kovinkaan hyvin. *Aragorn's Quest* tuntuu tuskattomalta ensikosketukselta fantasiamaailman saloihin.

Taru kaikille

Elokuvien kaikki näyttelijät eivät ole mukana pelissä, mutta esimerkiksi suuressa roolissa oleva Sam kertoo tarinaansa elokuvista tutun **Sean Astinin** äänellä. Pelissä kuitenkin hyödynnetään suoraan elokuvista napattuja näyttelijäsuorituksia, minkä lisäksi mukana on myös useita imitaattoreita näyttelemässä uusia vuorosanoja.

Lord of the Rings: Aragorn's Questin erilaisuus aiempiin osiin nähden voidaan nähdä sekä positiivisena tai negatiivisena asiana. Positiivista on, että rakastettu tarina soveltuu jopa nuoremmille miekkasankareille, kun taas vanhemmat fanit saattavat vieroksua pirtsakampaa tunnelmaa. Miellyttipä ilme tai ei, mytologian vahva esilletuonti ja varsinainen toiminta on otettava vakavissaan.

Miltä *Taru sormusten herrasta* lopulta tuntuu liikkeentunnistuksen kera? Se paljastuu 17. syyskuuta, jolloin *Aragorn's Quest* julkaistaan Wiille ja PlayStation 3:lle. Omat versionsa pelistä nähdään myös PS2:lla, PSP:llä ja DS:llä.



Sanat: Eemeli Rekunen

VOIKO LÄTKÄKUNINGASTA ENÄÄ PARANTAA?

NHL-sarjan kehitys ei ole ollut viime vuosina kovinkaan yksinkertaista. EA Sports kehitti Skill Stick -systeemin vuonna 2006 julkaistuun NHL 07:ään. Kriitikot ja pelaajat ylistivät peliä kilvan, ja se jätti kilpailevan *NHL 2K* -sarjan seisomaan taakseen.

NHL-pelien kehitys on ollut hurjaa tässä sukupolvessa. Harva voisi enää kuvitella palaavansa normaaleihin nappikomentoihin sen jälkeen, kun kerran on onnistunut pistämään pakkiparin kahville ja nostamaan kiekon ylämummoon analogitikun taidokkaalla vispauksella. Nyt ongelma onkin, kuinka tehdä tuosta kaikesta vielä parempaa?

Uusia ominaisuuksia

Kehittäjien mukaan *NHL*-sarjassa on vielä joitakin asioita, joita voidaan tehdä paremmin tässä konsolisukupolvessa. Ensimmäinen suuri kehitysaskel on tosiaikainen fysiikka. *NHL 11:ssä* kaikki lasketaan fysiikkamoottorin avulla. Niinpä esimerkiksi valmiiksi purkitettuja taklauksia ei nähdä. Taklaukset eivät aina välttämättä onnistu, kuten ne eivät oikeastikaan mene aina perille. Onnistuneen taklauksen siivittämänä pelaaja saattaa kaatua ja menettää mailansa, jolloin tämän täytyy joko luistella nopeasti vaihtopenkille tai jäädä pitämään omaa paikkaansa ilman mailaa.

Fysiikka ei vaikuta pelkkiin taklauksiin, vaan kaikkeen pelattavuuteen. Turhan luja lämäriyritys saattaa pistää mailan kahteen osaan, jolloin pelaaja on jälleen vaikean paikan edessä. Maalin eteen heittäytynyt puolustaja saattaa myös toimia pelaajan kamppaavana kynnyksenä, joka aiheuttaa nopeasti melkoista hämminkiä maalialueella.

Kehittäjien mukaan juuri tällaiset arvaamattomat tilanteet ovat jääkiekon suola, ja ne on tarkoitus myös tuoda peliin. Yksi yhtä vastaan -tilanteessa hyökkääjä saattaa esimerkiksi menettää tasapainonsa ja liukua rähmällään maalia kohden. Tämäkin tilanne pitää pystyä pelaamaan loppuun asti, vaikka maalin saaminen näyttäisikin epätodennäköiseltä. *NHL 11:ssä* kaatumisenkin jälkeen voi kontrolloida mailaa ja koettaa sörkkiä sillä kiekkoa.

Vaihtoehtoisesti hyökkääjä voi myös loikata eteen heittäytyvän pelaajan yli ja jatkaa tilannetta normaalisti, mikäli taidot ja tilannetaju riittävät.

Kikkailua ja laitakahinaa

Vaikka uudistusten lista näyttää jälleen kerran vakuuttavalta, ei pelin perusrunko ole juurikaan muuttunut. Pelaajaa kontrolloidaan vasemmasta analogitikusta ja mailaa oikeasta. Syötöt lähtevät liipaisimesta ja vedot analogitikkua vääntämällä. Lämäri vedetään työntämällä tikku ensin taakse ja sieltä nopeasti eteen, rannelaukaus taas pyöräyttämällä tikkua ja vetolaukaus suoralla linjalla. Tikun liikkeet jäljittelevät oikeita laukaisutekniikoita, joten niiden oppiminen ja sisäistäminen on helppoa.

Tikulle on muutakin käyttöä kuin erilaisten vetojen kontrollointi. Pelaajan maila tottelee oikeanpuoleista tikkua, joten sitä käyttämällä voi myös tehdä erilaisia harhautuksia tai vain työntää kiekko turvaan sitä havittelevalta pelaajalta.

Näillä perustiedoilla pääsee jo pitkälle, mutta kokeneempia pelaajia varten pelattavuuden sekaan on myös tuotu erilaisia pikkukikkoja, joita käyttämällä voi menestyä paremmin. Taitava kikkailija voi esimerkiksi ujuttaa kiekon vastustajan oikealta puolelta ja luistella itse ohi vasemmalta, tai vaihtoehtoisesti pistää roikun päätyyn ja painaa kiekkoa hakeva vastustaja laitaa vasten.

Vanhaa tuttua, riittävästi uutta

NHL 11 näyttää tuovan jälleen kerran juuri sen verran muutoksia peliin, että sen hankkiminen houkuttelee. Tosiaikaiset fysiikat sekä jääkiekon huippuhetket on sisällytetty peliin erinomaisesti. Pelattavuus ja tuntuma on kuitenkin tallella edellisistä osista, joten *NHL 11* tuntuu heti tutulta, kun sen saa näppeihinsä.

NHL 11 on nyt myynnissä.

ARVOSTELUT

alle 18-vuotiaille soveltuvat pelit

PELIPLANEETTA.NET -SIVUSTO TARJOAA PIDEMMÄT ARVOSTELUT!

KIINNOSTUITKO PELISTÄ? Tästä symbolista tunnistat jutut, joiden pidemmät versiot löydät *PELAA!*-lehden sisarsivustolta Peliplaneetasta osoitteessa **www.peliplaneetta.net.**

PELIPLANEETTA.NET

Zerg-örkit palaavat avaruuden syövereistä 12 vuoden tauon jälkeen. Lue StarCraft 2: Wings of Libertyn arvostelu sivulta 18.

ARVOSTELUASTEIKKO

★★★★★	PARAS
★★★★☆	LOISTAVA
★★★☆☆	HYVÄ
★★☆☆☆	HEIKKO
★☆☆☆☆	SURKEA

MITÄ SYMBOLIT PELIPAKETEISSA TARKOITTAVAT?

KATSO IKÄRAJAT JA PELIKUVAUKSET!

Ikämerkintä kertoo pelin suositusikärajan. Lain mukaan alle 18-vuotiailta kiellettyä peliä ei saa luovuttaa alaikäiselle. Erilaiset kuvakkeet selittävät pelin sisältöä, jonka perusteella ikäarvio on tehty.

ONLINE · KIROILU · KAUHU · VÄKIVALTA

SYRJINTÄ · SEKSI · HUUMEET · UHKAPELIT

ARVOSTELUSSA ENSIMMÄISET PLAYSTATION MOVE -PELIT

WII SPORTSIN HAASTAJA

Wii Sportsin huikean menestyksen jälkeen urheilupelit ovat nousseet suureen rooliin liikeohjainten markkinoinnissa ja niihin panostetaan kunnolla. Sonyn *Sports Champions* erottuukin selvästi Move-julkaisupelien joukosta laadullaan ja liikeohjauksen tarkkuudellaan.

Jo ensimmäisen kokeilun aikana huomaa heti, että ohjain todellakin tunnistaa paikkansa kolmessa ulottuvuudessa erittäin tarkasti ja ohjaimen tarkkuus hakkaa Wiin ohjaimen selvästi.

Sports Championsin sisältämästä kuudesta lajista – frisbeegolfista, gladiaattoritaistelusta, jousiammunnasta, rantalentiksestä, boccesta ja pöytätenniksestä – etenkin viimeksi mainittu on toteutettu niin loistavasti, että se saa *Wii Sports Resortin* näkemyksen lajista tuntumaan todella yksinkertaiselta.

Valitettavasti sisältöä on muiden Move-julkaisupelien tapaan hiukan niukanlaisesti. Jokaisesta lajista löytyy vain kolme erilaista turnausta, jotka koostuvat kukin kymmenestä ottelusta. Lisäksi kaikista lajeista löytyy muutamia avattavia minipelejä ja välineitä.

Sports Champions on suunnattu ehkä hiukan enemmän tosipelaajille kuin *Wii Sports*, ja tämä näkyy pelin graafisessa ilmeessä ja käyttöliittymässä. Myös keilailun tai tenniksen tyylinen, todella helposti lähestyttävä ja pelattava moninpelihitti puuttuu valikoimista. Lisäksi ainoastaan frisbeegolfia ja boccea voi pelata yhdellä ohjaimella vuorotellen. Muiden lajien moninpelaamiseen vaaditaan useampi kapula. Lisäinvestointi kuitenkin kannattaa, sillä etenkin pöytätennis kaksinpelinä on loistavaa viihdettä.

–MATIAS KAINULAINEN

SPORTS CHAMPIONS
★★★★

\+ Näyttää selvästi mihin Move pystyy...

– ...mutta sisältöä ei ole kovinkaan paljoa.

12

PELIKONEET: PS3 (Move)

JUHLA LOPPUU LYHYEEN

Helposti lähestyttävä *Start the Party!* toimittaa Moven julkaisussa pakollisen minipelikokoelman virkaa. Pelin jippona on, että ruudulla näkyy jatkuvasti PlayStation Eye -kameran kuvaa, jossa pelaajan kädessä oleva ohjain muuttuukin ruudulla joksikin esineeksi, esimerkiksi miekaksi, kärpäslätkäksi, haaviksi tai hiustenleikkuukoneeksi, jota pitää sitten käyttää oikealla tavalla minipelin ohjeiden mukaan.

Valitettavasti mielikuvitukset-tomat minipelit koostuvat lähinnä kapulan heiluttelusta ja liipaisimen painamisesta. Virtuaalinen esine kuitenkin reagoi pieniinkin käden liikkeisiin, kuten odottaisi, ja ohjaaminen tuntuu yllättävän luonnolliselta.

Bileiden pystyttäminen on vaivatonta, sillä kuka tahansa pystyy heiluttelemaan kapulaa ja myös katsojilla on hauskaa. Uusia pelaajia myös opastetaan kädestä pitäen minipelien saloihin. Pelin Party-tila pohjautuu kierroksiin ja muistuttaa paljon suosittuja *Buzz*-visailuja rakenteeltaan. Viiden, kahdeksan tai kymmenen kierroksen mittaiseen peliin mahtuu mukaan yhdellä ohjaimella enintään neljä pelaajaa, jotka kamppailevat minipeleissä ja keräävät tähtiä. Viimeisen erän jälkeen peli myös näyttää hauskasti kuvia, jotka kamera on salaa napannut pelin aikana.

Start The Partyn suurimmaksi ongelmaksi nousee sisällön vähyys. Erilaisia minipelejä on mukana valitettavan vähän ja ne käyvät äkkiä vanhaksi. *Start the Party!* ei siis tarjoa kovinkaan pitkäikäistä hupia, mutta parin ensimmäisen kerran aikana hupia riittää yllättävän paljon ja virtuaaliesineiden heiluttelu käsissä on ensikertalaisille aina ihmeellinen kokemus.

–MATIAS KAINULAINEN

START THE PARTY!
★★

\+ Helppoa ja vaivatonta bilepelaamista...

– ...mutta aivan liian vähän sisältöä.

7

PELIKONEET: PS3 (Move)

NE HULLUT JAPANILAISET

Kung Fu Riderissa yksityisetsivä Toby sekä hänen sihteerinsä Karin ovat jostain syystä joutuneet mafian jahtaamiksi ja joutuvat pakenemaan heitä pitkin kaupungin rinteitä ja katuja. Kulkuneuvona toimivat mitä erikoisemmat välineet, kuten esimerkiksi tavallinen toimistotuoli, pölynimuri, matkalaukku tai vaikkapa lelueläin. Katuja pitkin rullaillessa voi kerätä kolikoita ja nopeutta menemällä läpi ahtaista paikoista, grindata kaiteita pitkin aitoon skeittipelityyliin ja tehdä ylivedettyjä kung fu -liikkeitä vastaan tuleviin mafiavihollisiin.

Valitettavasti pelin hullu idea kaatuu huonoon toteutukseen. Pelin kontrollit perustuvat pelkästään kapulan heiluttamiseen ja ovat hiukan epätarkat. Esimerkiksi lisävauhtia ottaessa ohjainta ylös alas heiluttaen hahmo saattaakin vahingossa hypätä ja käännösten tekeminen on välillä hankalaa. Tätä ei yhtään helpota se, että kenttäsuunnittelu vaatii nopeaa reagointia ja tiukkoja käännöksiä on paljon. Näin ollen pelaamisesta tulee välillä todella turhauttavaa. Kenttien välillä ei myöskään kauheita eroja ole, joten katuja pitkin rullailu käy nopeasti varsin tylsäksi. Moninpelitukea ei ole, mutta kaksi pelaajaa voi tehdä yhteistyötä toisen putsatessa katuja tyhjäksi roinasta toisen pelaajan rullatessa pitkin katuja.

Kung Fu Rider ei onnistu vakuuttamaan, sillä sisältöä on aivan liian vähän, toteutus on kehno eikä idea kanna maaliin asti. Peli onkin yksi kehnoimmista Moven julkaisupeleistä, ja kannattaa jättää suosiolla kaupan hyllylle.

–MATIAS KAINULAINEN

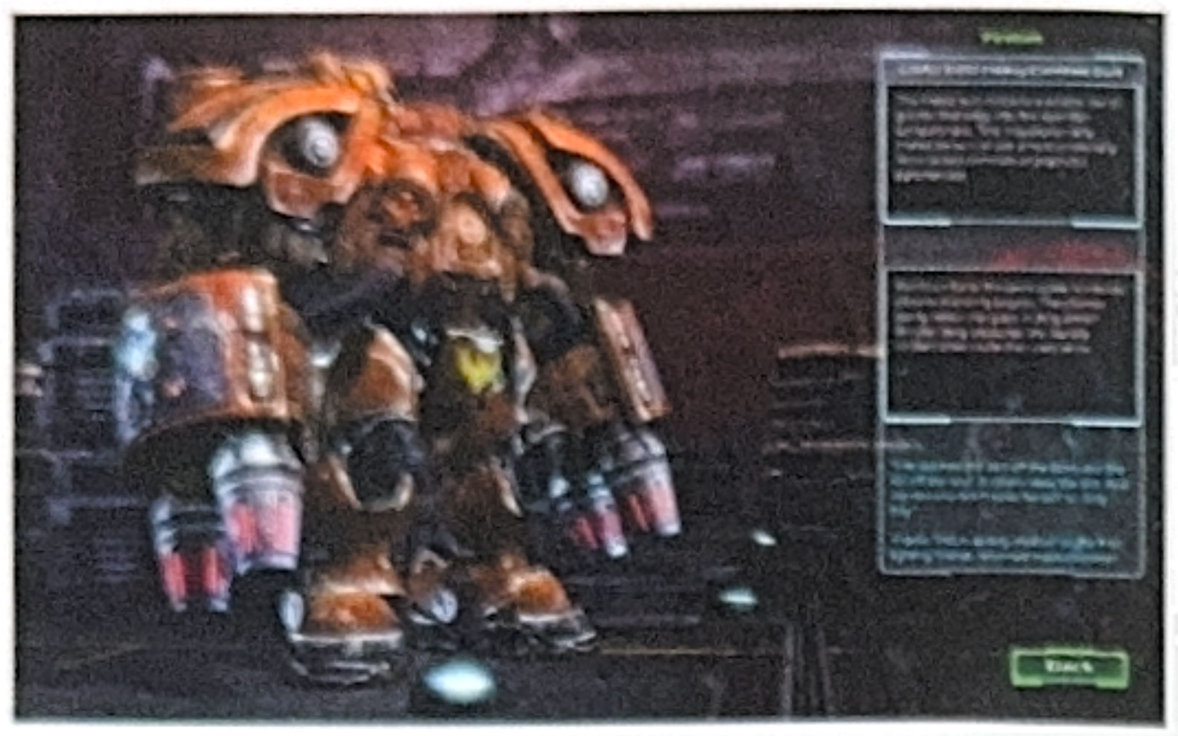
KUNG FU RIDER
★★

\+ Hauska idea...

– ...mutta toteutus on kehno.

16

PELIKONEET: PS3 (Move)



HAASTA JA VALLOITA

PELIPLANEETTA.NET

Yli 12 vuotta vanha *StarCraft* nauttii yhä kulttisuosiota ja on miljoonien pelaajien suosikkipelien listoilla sekä Etelä-Korean epävirallinen kansallislaji. *StarCraft II* onkin siis nauttinut julkistuksestaan asti kenties kaikkien aikojen odotetuimman jatko-osan tittelistä, ja se myös lunastaa siihen kohdistuneet odotukset. *StarCraft II* on yhä *StarCraftia*, mutta ajanmukaiselle tasolle tuotuna ja niin hyvin tehtynä, että kaltaiseni pelisarjaa fanittamatonkin voi menettää sille sydämensä.

On mukavaa huomata, että seuraajassa on enemmän peliä kuin alkuperäisessä ja sen lisäosassa yhteensä. Mitä ikinä zergeihin ja protosseihin keskittyvät lisälevyt tulevatkaan myöhemmin tarjoamaan, ne ovat vain kermaa kakun päällä. *StarCraft II* on jo itsessään täysimittainen peli, joka tarjoaa vastinetta joka ikiselle sentille ja eurolle.

Tarjolla on 26 tehtävän kampanja, joka keskittyy pääasiassa ykkösosasta tutun sheriffi Jim Raynorin ja tämän seuraajien edesottamuksiin. Pienoisena yllätyksenä pelin tarina on äärimmäisen kiehtova ja se kerrotaan useilla reaaliaikaisilla pelivideoilla, jotka ovat tekniseltä toteutukseltaan ehkä jopa hienompia kuin useimmat pelien CGI-välianimaatiot.

En pidä lainkaan siitä, että strategiapelien yksinpeli on yleensä pelkkää huonosti peiteltyä juonetonta taistelua tekoälyä vastaan. Onneksi *StarCraft II* tekee tähän pesäeron. Jokainen pelin 26 tehtävästä sisältää jippoja ja täkyjä, joiden takia se ei ikinä tunnu pelkältä satunnaistaistelulta. Tehtävät ovat hyvin käsikirjoitettuja ja todella monimutkaisia. Vaihtelua ja yllätyksiä riittää eikä mielenkiinto herpaannu hetkeksikään. Myös tehtävien välissä voi tehdä kaikenlaista, kuten avata tarinaa juttelemalla liittolaisten kanssa, kehittää armeijansa kykyjä sekä ostella yksiköilleen parannuksia ja uusia kykyjä.

Mainiosta yksinpelistä huolimatta *StarCraft II:n* pääpointti on moninpeli, ja siihen sukeltaminen on tehty mahdollisimman mukavaksi harjoituksilla, jotka läpäistyään tietää hyvin, mitkä eri armeijoiden yksiköt kumoavat mitä vihollisen kalustoa ja miten alun kämäinen tukikohta muutetaan nopeasti huippuunsa hiotuksi tuotantokoneistoksi. Itse pelaaminen on aiempaa joustavampaa ja mukavampaa kiitos aiempaa paremman käyttöliittymän ja erinomaisen yhteisötuen.

Muuhun mukavaan kuuluvat myös pelin erinomaiset muokkaustyökalut, joiden avulla porukka on jo loihtinut muun muassa *Star- Craft*-kartingin, lukuisia tower defence -pelejä ja myös täysipainoisen, vuoropohjaisen strategiaroolipelin. Aivan hillitöntä!

StarCraft II on erinomainen peli ja taattua Blizzard-laatua. Ainoa huono puoli? Tarinan jatkumista saa taas odotella turhan kauan. Ja nyt se harmittaa jo minuakin!

–MIIKKA LEHTONEN

STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY

★★★★★

+ Uskomattoman hiottu kokonaisuus...
– ...joka koukuttaa ehkä vähän liikaakin.

16

PELIKONEET: Pc

DA VINCI -KOULU

DS-käsikonsolin perusohjaimena toimii kynä. Miksi ihmeessä koneella ei ole siis nähty juuri lainkaan piirtämiseen perustuvia pelejä? Sitä ei tarvitse onneksi voivotella enää, sillä *Art Academy* -opetusohjelma jakaa piirtämisen ja maalaamisen iloa isolla kauhalla.

Apuna hääri **Leonardo Da Vincin** vähemmän tunnettu kollega Vince, joka ohjaa aloittelevaa taiteilijaa etenemään askel askeleelta. Neuvoja sataa vain englanniksi, mutta *Art Academyn* kohderyhmänä eivät olekaan aivan nuorimmat pelaajat. Opetuksen ohessa luennoidaan suurten maalarien erikoistempuista sekä erilaisista taidesuuntauksista ja maalaustekniikoista. Mielenkiinto pysyy korkealla koko ajan, sillä taidehistoria ei ole erillään piirtämisestä: esimerkiksi impressionismin ja ekspressionismin kaltaiset tyylit kokeillaan itse käytännön harjoituksissa.

DS on mainio väline taiteen teossa, ja *Art Academy* saa virtuaalisten siveltimien ja kynien jäljet näyttämään aivan aidoilta. Aivan oikealtahan taiteilu ei voi tietenkään tuntua, mutta sen idea välittyy näppärästi, ja aloittelija säästyy öljyvärien, kankaiden ja muiden välineiden hankinnalta. Sille jää aikaa, jos *Art Academy* sytyttää palavan halun kuvataiteeseen.

Minulle *Art Academy* oli suorastaan huikea kokemus, sillä se opetti minulle viikossa enemmän käytännön piirrostekniikkaa kuin kymmenen vuotta kuvaamataidon tunteja. Hölmösti omaa taidetta ei voi jakaa mitenkään, mutta pelin DSiWare-palvelusta ladattava versio osaa sentään tallentaa taidetta SD-muistikortille.

–JANNE PYYKKÖNEN

ART ACADEMY
★★★★

\+ Innostava ja tehokas opettaja.

– Omat luomukset jäävät DS:n vangiksi.

3 **PELIKONEET:** DS

EI IDOLS-AINESTA

Nykykonsoleilla raikaa laulu, mutta kolmesta koneesta Wii on jäänyt paitsioon. Sillä ei ole suoraa vastinetta PlayStationien hienolle *SingStarille* ja Xboxin *Lipsille*. *We Sing* yritti, mutta se oli rutiinisuoritus laulupelien riman ollessa hyvin korkealla.

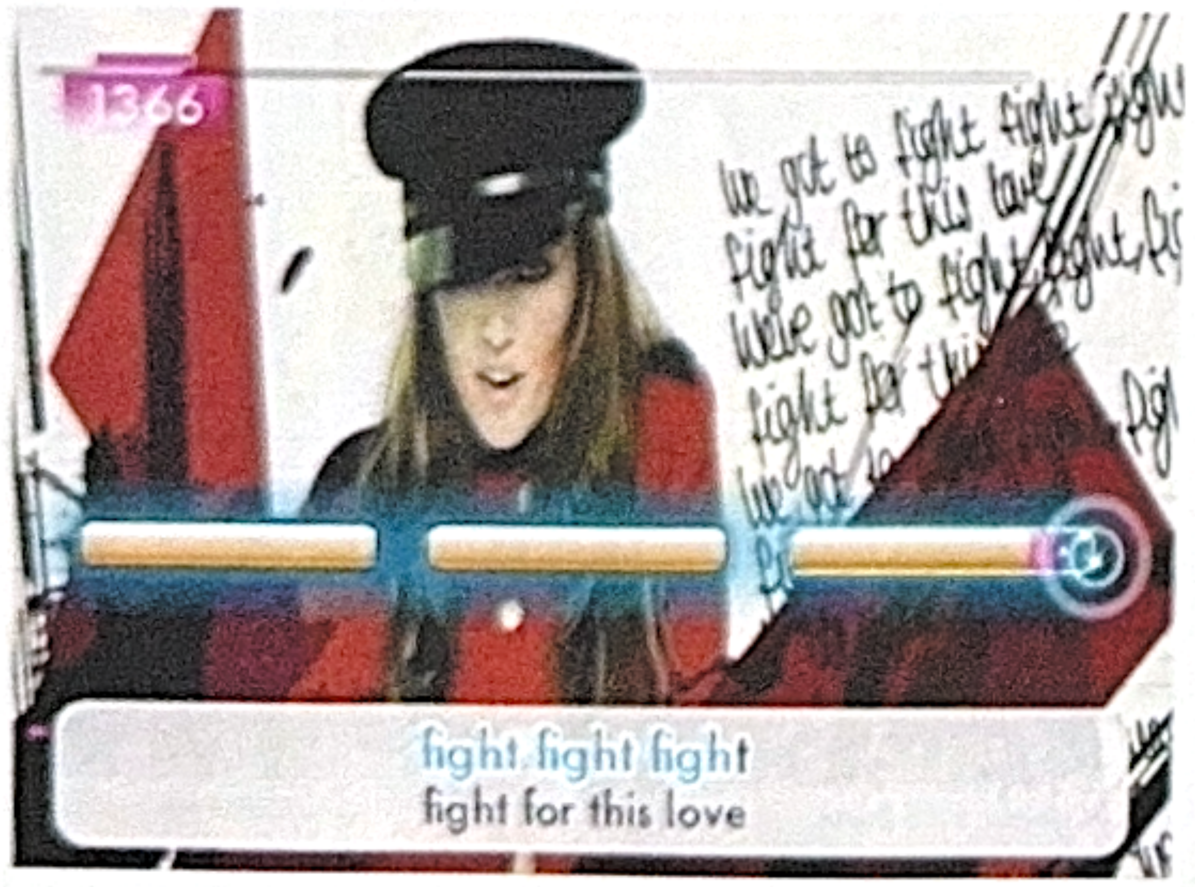
Nyt peli yrittää uudestaan nimellä *We Sing Encore*. Mukana on jälleen kaksi Logitechin mikrofonia, jotka sopivat pieneenkin käteen. Pelaajia voi olla jopa neljä kerrallaan, ja vaikka pelissä ei ole kilpailijoiden kaltaista nettikauppaa, laulujakin on parahultaisesti 40 kappaletta.

Vaikka musiikin laatu on tietenkin makuasia, josta ei voi kiistellä, tämä 40 biisin joukko on aika kummallinen. Pääpaino on brittien suosimalla valtavirran musiikilla, johon kuuluu tällä kertaa **Lily Allenin** lisäksi N-Dubzin ja **Taio Cruzin** kaltaisia suhailijoita. Oikeita ikivihreitä on vain pari, ja vanhempien kappaleiden joukossa on jopa Right Said Fredin *I'm too Sexy*. En ehkä kuulu kohderyhmään, mutta lähes kaikkia markkinoille olevia laulupelejä kokeilleena voin todeta, että *We Sing Encoren* kollaasi on niistä masentavin.

Mukana on sentään iso joukko erilaisia moninpelikilpailuja, ja onpa levylle ahdettu aito karaoke-tilakin. Peli mainostaa opettavansa laulamaan oikeasti, ja tätä varten *We Sing Encoressa* on 30 eri harjoitusta. Do-Re-Mi -tasolta alkavat treenit ovat tosin ahdistavan tylsiä, ja pidemmälle edetessään ne alkavat muistuttaa enemmän jodlausta kuin laulamista. Asiaa ei auta se, että peli arvostelee laulusuoritusten tasoa täysin arvaamattomasti sekä harjoituksissa että varsinaisissa lauluissa.

Ei ole Wiillä edelleenkään omaa laulupeliä, jolla voisi kehuskella kenellekään

-JANNE PYYKKÖNEN



WE SING ENCORE
★★

\+ Toimivat moninpelitilat.

– Perusasioissakin on parantamista.

12 **PELIKONEET:** Wii

RASVIS MÄ OON

Teiniromansseja 1950-luvulla ruotiva *Grease* on kammennut itsensä ikuiseen suosioon sekä musikaali- että elokuvamuodossa. Siitähän saisi varmaan hyvän pelin, ajattelivat pelistudion heput. No, saisihan siitä, teoriassa.

Iso naula Wiin digitaalisen rasvisromanssin arkkuun on sen tyyli. Puusta veistetyillä ja kankeasti liikkuvilla hahmoilla ei aivan ole **John Travoltan** karismaa. Pelin tyyliksi on valittu vieläpä Wiille tyypillinen minipelikokoelma, jossa pelaaja vispaa ohjainkapulaa ja toivoo, että se vaikuttaisi jotenkin ruudulla näkyviin tapahtumiin. Ei siis kannata toivoa, että pääsisi itse mukaan *Grease*-meininkiin.

Wii-heilumisella mallinnetaan pelissä Greased Lightning -auton korjausta, kaahausta ja erityisesti erilaisia tanssipätkiä. Yksinkertaiset minipelit ovat lähes poikkeuksetta älyttömän yksinkertaisia ja tylsiä. Olettivatko tekijät, että keskiverto *Grease*-fani on 6-vuotias? Pelin pelastaa ainoastaan mahdollisuus laulaa klassisia biisejä, mutta mukaan ei tietenkään ole pakattu sen mahdollistavaa mikrofonia.

Elokuvaversiosta on päässyt mukaan viiden sekunnin videopätkiä, joiden ohessa selitetään juonenkäänteitä. Niissä ja lauluissa on semmoista vetävyyttä, että on pakko ihmetellä, miksei tästä tehty yksinkertaisesti pelkkää *Grease-SingStaria* ilman väkinäisiä minipelejä ja huonoa grafiikkaa? Vanha *Grease*-fani saa kuitenkin paremman kokemuksen katsomalla elokuvan vielä kerran. Viimeisenä loukkauksena peli sensuroi muutaman laulun sanat, koska pelille on haluttu "sopii kaikille" -ikäraja. Vanhojen rasviksien mieliä varmaan lämmittää, että vuosikymmeniä vanhat rallatukset voivat vielä järkyttää.

–JANNE PYYKKÖNEN

GREASE THE VIDEO GAME
★★

\+ Laulut, jos mikrofoni löytyy.

– Kaikki muu on kankeaa ja ankeaa.

3 **PELIKONEET:** Wii, DS

TETRIS-ÄHKY UHKAA

Onko jossain pelaaja, joka ei ole kokeillut *Tetristä*? Palikkapelien kuningas lähtee uusiin ulottuvuuksiin Wiin *Tetris Party Deluxessa*. Se on pelikokoelma, jossa alkuperäisen pelin seuraksi on kehitelty mitä kummallisimpia *Tetris*-muunnelmia ja -moninpelejä.

Osa näistä muunnelmista on melko normaaleja. Kilpa-*Tetris* toista pelaajaa vastaan on sitä, miltä se kuulostaakin, vaikka se ei ole kovin mukavaa tekoälyä vastaan pelatessa. Mukana on jopa aloittelijoiden *Tetris*, jossa palikkakuilu on matala ja kapea ja palikatkin tavallista yksinkertaisemman muotoisia.

Todellinen *Tetris*-hulluus alkaa vuorikiipeily-*Tetriksestä*. Siinä kasataan portaikkoa pienelle tikku-ukolle, joka haluaa kavuta *Tetris*-kuilun huipulle. Rinteen rakentaminen on haastavaa, sillä ukkeli ei osaa kiivetä kuin loivaa rinnettä, ja täydet rivit romuttavat hienot portaat kadotessaan.

Vielä oudompi on *Tetris*-ralli, jossa pelaaja suihkii pitkin kuilua yksinäisellä palikalla kuin vanhanaikaisessa autopelissä. Todellisille mestareille tai masokisteille on tarjolla pika-*Tetris*, jossa palikat kiitävät kuilun pohjalle silmänräpäyksessä. Normaalille pelaajalle se on juuri niin mahdotonta kuin se kuulostaakin.

Tetris-kaavaa on vaikea romuttaa eikä vanha aito *Tetris* ole menettänyt viehätystään yhtään vuosien saatossa. Kaikenlaiset muunnelmat sopivat kuitenkin lähinnä niille pelaajille, joille *Tetris* ei tarjoa enää minkäänlaista haastetta. Toisaalta erikoispeleissä on eräs hyvä puoli: yksi onnistunut *Tetris*-peli voi pahimmillaan venyä tuntikausien mittaiseksi, ja useimmat erikoispeleistä loppuvat vaikeudestaan johtuen huomattavasti nopeammin. *Tetris*-pikapaloja ei vain pidä ahmia kerralla liikaa, tai palikoista voi saada lopullisesti tarpeekseen.

-JANNE PYYKKÖNEN

TETRIS PARTY DELUXE
★★★★

\+ Tetris toimii monessa muodossa.

– Melkein liikaa Tetristä yhdessä paketissa.

3 **PELIKONEET:** Wii, DS

MEKAANISTA RÄISKETTÄ

PELIPLANEETTA.NET

Transformers: War for Cybertron on kunnianosoitus viimeisen kahden *Transformers*-elokuvan takana olevan **Jerry Bruckheimerin** huolettomalle tyylille, jossa älyvapaa toiminta ohjaa ja muu sisältö seuraa perässä. Maapallon sijasta seurataan tapahtumia robottien Cybertron-kotiplaneetalla kauan ennen heidän saapumistaan Maahan.

Pelaaja heitetään sen kummempia selittelemättä keskelle Cybertron-planeetalla riehuvaa sotaa, jonka osapuolina ovat pahat Decepticonit ja hyvät Autobotit. Molemmat koettavat eliminoida vastapuolen keinolla millä hyvänsä, toisin sanoen ampumalla, hakkaamalla tai päälle ajamalla.

Koska pelihahmot ovat robotteja, aseisiin ja puolustusvälineisiin kuuluu teknologisia ihmeitä ja lähitaistelussa heiluvat futuristiset kirveet ja muut lyömävälineet, kun taas nelipyöräisessä muodossaan robotit jyräävät toisensa. Suora toiminta onkin *War for Cybertronin* vahvuus ja heikkous, sillä ennemmin tai myöhemmin alkaa kaivata jonkinlaista juonta. Verkkopelissä tappomatsit, yksin tai porukalla, tuntuvat puolestaan tarpeettomalta lisältä, kuten myös loputtomasti vihollisrobotteja päälle heittävä Escalation-tila.

Transformers: War for Cybertron on ehdottomasti paras *Transformers*-maailmaa kuvaava peli vuosiin, mutta valitettavasti tämä ei tee siitä vielä erinomaista. Ankea grafiikka ja puuduttava toiminta yhdistettynä olemattomaan tarinaan eivät nosta *War for Cybertronia* samaan sarjaan *Batman: Arkham Asylumin* kaltaisten erinomaisesti onnistuneiden lisenssituotosten kanssa.

–ANTTI MUTTA

TRANSFORMERS: WAR FOR CYBERTRON
★★★

\+ Vauhdikas robottitoiminta...

– ...käy pidemmän päälle puuduttavaksi.

12

PELIKONEET: Xbox 360, PS3, pc

LEGO-PELAAMISTA PARHAIMMILLAAN

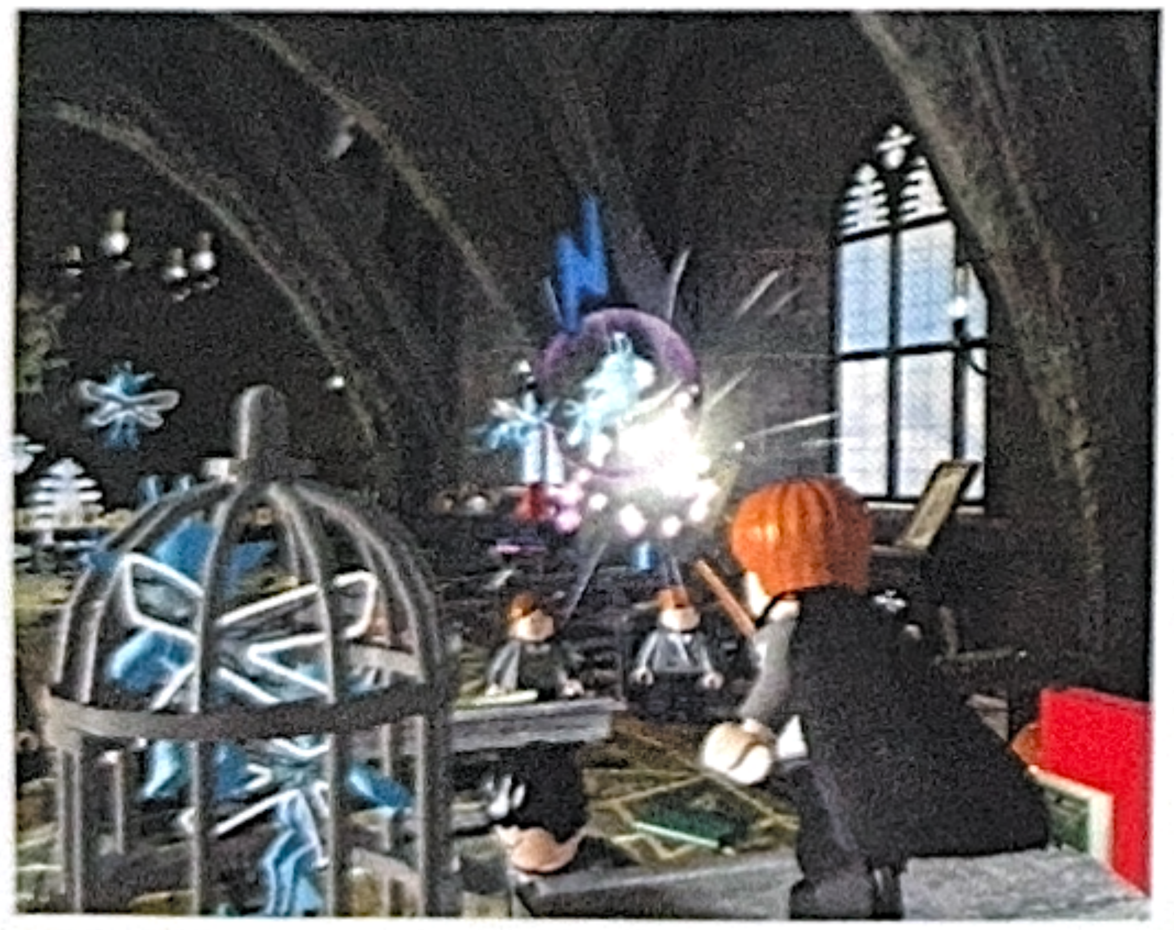
Suosittu *Lego*-pelisarja siirtyy tällä kertaa *Harry Potterin* taianomaiseen maailmaan. Hupaisat ja ihastuttavat Lego-ukkelit ovatkin kuin kotonaan Tylypahkan mielikuvituksellisissa maisemissa, jotka kutsuvat ihmettelemään, tutkimaan ja pitämään hauskaa.

Sarjaan tutustuneet pääsevät vaivatta mukaan, sillä *Lego Harry Potter: Years 1–4* on hyvin samankaltainen aiempien pelien kanssa. Eipä tosin kynnys ole korkea muillekaan. Entistä hiotumpi pelaaminen rakentuu pääasiassa toiminnasta ja tasohyppelystä. Matkan varrelle mahtuu myös pieniä pulmia, joita ratkotaan tuhoamalla ja rakentamalla Lego-palikoita. Hahmojen loitsut ovat puolestaan tärkeässä osassa, kun etsitään kenttien salaisuuksia.

Helposti lähestyttävän pelattavuuden lisäksi *Lego*-pelit ovat tunnettuja hulvattomista välianimaatioista, joissa elokuvista tuttuja vaiheita höystetään Lego-hahmojen loputtomalla koheltamisella. Eikä *Lego Harry Potter* petä tässäkään suhteessa. Se tarjoaa aina vain hauskempia kohtauksia, joista niin leffojen kuin kirjojenkin ystävät saanevat takuuvarmoja nauruja.

Lego Harry Potteria on helppo suositella sekä pelisarjan että elokuvien ystäville. Se on hauska, mutkaton ja mukaansatempaava peli, jota haluaa pelata etenkin kaverin kanssa moninpelissä. Vaikka pelaamista riittääkin yllättävän pitkäksi aikaa, olisi *Lego Harry Potterin* kuitenkin toivonut tuovan enemmän uudistuksia tuttuun sisältöön. Tämä on onneksi vain pieni murhe, sillä sekä pelattavuus että huumori toimivat vallan mainiosti. *Lego Harry Potter* edustaa suosikkisarjaa parhaimmillaan.

–JOHANNES VALKOLA



LEGO HARRY POTTER: YEARS 1-4
★★★★

\+ Hupaisa ja sujuva seikkailu viihdyttää...

– ...vaikka uudistuksia kaipaisikin enemmän.

7

PELIKONEET: PS3, Xbox 360, Wii, PSP, DS, Pc

KLASSIKKO ETSII UUTTA MUOTOA

Metroid-pelit ovat aina olleet laadukkaita loikkia kohti avaruuden tuntemattomia korpimaita. Olipa kyse klassisista retro-osista tai tuoreemmasta *Metroid Prime* -sarjasta, sankaritar Samus Aran on aina pelastanut galaksin kauniin eleettömästi. Vaikka tarjolla on myös toimintaa, *Metroidin* tavaramerkkeihin lukeutuu enemmänkin vieraiden planeettojen ahkera tutkiminen ja niiden salojen löytäminen. Seikkailupuoli on ennen kaikkea tuntunut palkitsevalta, mikä on samalla korostanut vieraiden maailmojen mielikuvituksellisuutta ja kekseliästä rakennetta.

Tämä äärimmäisen kovalaatuinen sarja on saanut kolmen vuoden tauon jälkeen jälkikasvua uuden Wii-pelin muodossa. Viimeisimpien *Metroid Prime* -osien rinnalla *Metroid: Other M* on kuitenkin hyvin erilainen peli. Galaksin laidalle hylättyä Bottle Ship -tutkimuslaitosta ei tutkita Samuksen silmistä kuvattuna, vaan uusi kehitystiimi Team Ninja hakee klassisempaa ilmettä.

Panssaroitu neitokainen näkyy koko ajan ruudulla, joten ensivaikutelma tuo mieleen alkuperäiset kaksiulotteiset osat. Tutkimuslaitoksen käytävät ja alueet kuitenkin avartuvat myös syvyyssuunnassa, joten *Metroid: Other M* tuntuu sekoitukselta uutta ja vanhaa.

Klassista otetta haetaan myös ohjauksesta. Peliä pelataan enimmäkseen poikittain käännetyllä Wii-ohjaimella, jolloin käytössä on ohjainristikon lisäksi kolme näppäintä, joilla hypätään, ammutaan tai muututaan standardikokoisiin koloihin mahtuvaksi palloksi. Ratkaisu pitää toiminnan nopeana ja tyylikkäänä, vaikkakin pidemmän päälle yllätyksettömänä. Automaattitähtäys pitää huolen, että taktikointi jää pitkälti ringissä juoksemiseen ja pienten väistöliikkeiden lateluun.

Hauskana vivahde-erona on ympäristön skannaaminen ja vihollisten heikkojen kohtien pommittaminen raketeilla, mikä tapahtuu nappaamalla ohjain uuteen asentoon ja tähtäämällä ruutua. Samalla kuvakulma vaihtuu Samuksen silmien taakse ja peli muistuttaa hetken verran *Prime*-sarjan osia. Kekseliäällä idealla on kääntöpuolensa, sillä liikkuminen ja vihollisten väistely eivät onnistu tähtäillessä. Tämä ei haittaa yhden tai kahden vastustajan kohdalla, mutta vihollisparven keskellä tähtäysaukkoa saa hakea lähes hampaat irvessä.

Totutusta poiketen *Metroid: Other M* on myös erittäin tarinavetoinen. Yleensä niin mykkä Samus on nyt monotonisesti puhuva ja tunteilleen vallan antava herkkä nainen, joka saattaa rikkoa hahmosta vuosien aikana syntyneen mielikuvan pahemman kerran. Puuduttavaksi osoittautuvan tarinan lisäys supistaa myös pelin pituutta ja suoraviivaistaa melkoisesti sen rakennetta. Piilotettuja esineitä riittää kyllä kerättäväksi, mutta varsinainen tutkimisen tunne jää uupumaan pelin ohjatessa pelaajaa eteenpäin lähes kädestä pitäen.

Other M on siis erilainen *Metroid*, mutta se itsessään ei ole miinus. Kaikesta huolimatta kyseessä on viihdyttävä, noin 10 tunnin avaruusseikkailu, jonka pelaa mielellään alusta loppuun asti. Se ei vain yksinkertaisesti ole yhtä hiottu ja loppuun asti harkittu kuin nimi *Metroid* antaisi olettaa.

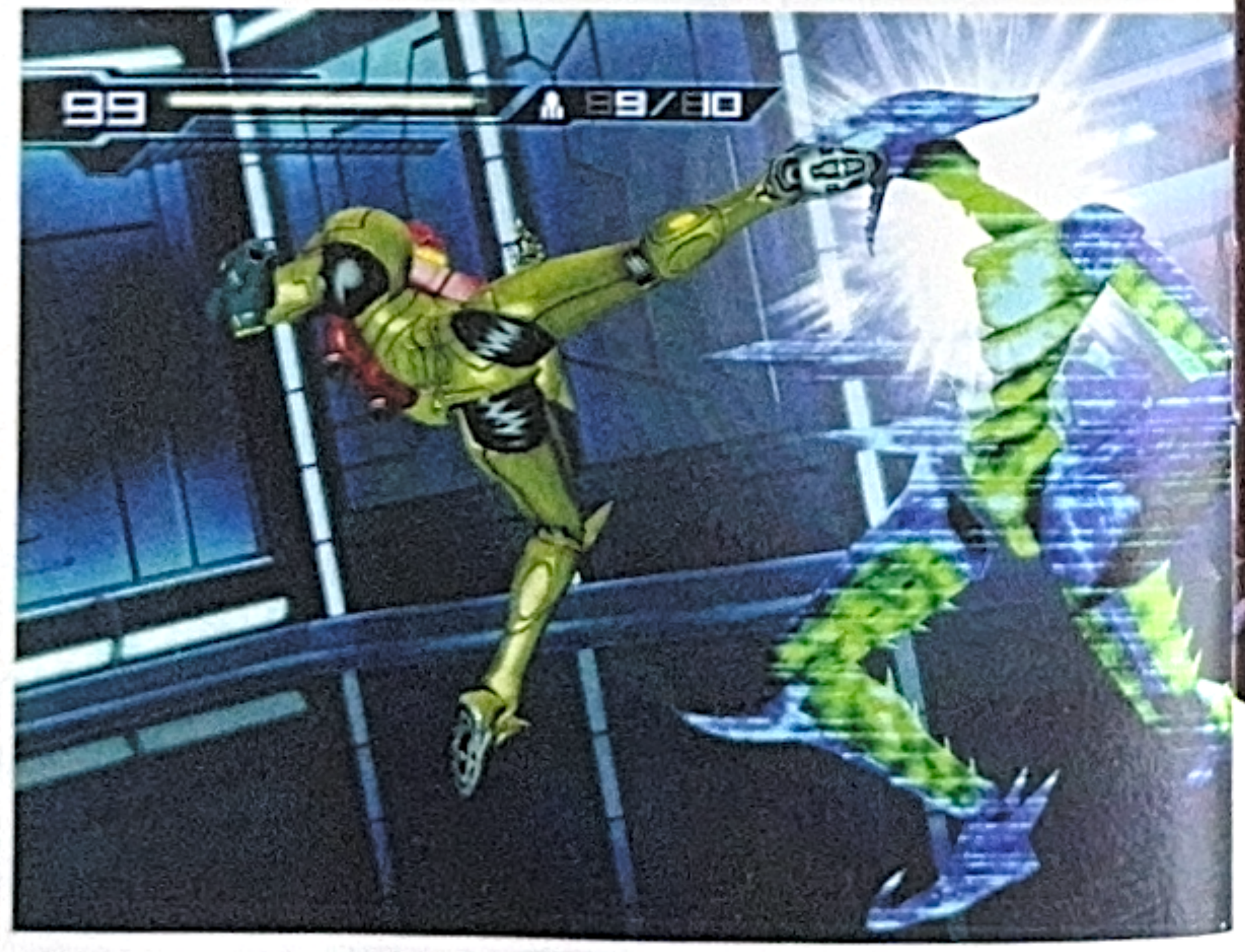
–VILLE ARVEKARI

METROID: OTHER M
★★★

+ Hauska sekoitus uutta ja vanhaa...
– ...jota vaivaavat muutamat lastentaudit.

16

PELIKONEET: Wii



VOLTTIROTTA VAIHTAA VAPAALLE

Varsinaisia *Pokémon*-pelejä seuranneet voivat syystäkin olettaa, että taskuhirviöillä ei ole muuta tekemistä kuin väijyä ohikulkijoita ruohon seassa. Toisenlainen totuus paljastuu erilaisista sivusarjoista, kuten *Pokémon Mystery Dungeonista*, jossa näytetään hirviöiden yhteiskuntaa. Nuorimmille *Pokémon*-faneille suunnatussa *Poképark Wiissä* esitellään niiden huvipuisto, jonne oliot lähtevät rentoutumaan ja hankkimaan uusia ystäviä.

Pelin pääosassa on Pikachu, tunnetuin taskuhirviö. "Pika pika!" -huutoja päästelevä monsteri saa pian huomata, että puistossa ovat asiat huonosti. Eri alueista vastaavat suurpokémonit ovat nidoissa, ja laitteita ei pääse kokeilemaan ennen kuin Pikachu korjaa tilanteen. Samalla taivas ilmeisesti uhkaa tipahtaa, mutta moinen kauhukuva jää onneksi taka-alalle.

Poképark Wii on muita poképelejä yksinkertaisempi ja söpömpi. Sen teemana on ystävyys, ja Pikachun on ystävystyttävä kaikkien eri poké-lajien kanssa. Se onnistuu leikkimällä hippaa tai piilosta tai antamalla vastaantulijoille turpiin parhaassa pokéhengessä. Näille olioillehan taistelu on elämäntapa, eikä hävinnyt osapuoli koskaan kanna kaunaa.

Peli on tyyliltään erittäin yksinkertainen ja itseään toistava, mutta luulisin sen osuvan nuorempien poké-fanien makuun, kunhan joku auttaa kääntämään englanninkieliset höpinät suomeksi. Pokémonit ovat tällä kertaa erityisen hassuja ja söpöjä, eikä pelissä tarvitse stressata tai pelätä jäävänsä jumiin. No, huvipuistohan tämä on.

–JANNE PYYKKÖNEN

POKEPARK WII: PIKACHU'S ADVENTURE
★★★

+ Lämmin tunnelma.
– Kaipaisi suomennosta.

3 PELIKONEET: Wii

RAKKAUDELLA JAPANISTA

PELIPLANEETTA.NET

Dragon Quest IX: Sentinels of the Starry Skies on harvinaisen kunnianhimoinen ja hurmaava Nintendo DS -roolipeli. Kehitystiimi Level-5 noudattaa japanilaisen roolipelaamisen perinteitä tiukasti, vaikka uudistuksiakin toki löytyy. Sisältö on pääasiassa kuitenkin tuttua lajityypin ystäville. Alkusoitot draamaan saadaan, kun tavallisia kuolevaisia vahtiva enkelimäinen sankari menettää yliluonnolliset kykynsä ja joutuu sekavissa olosuhteissa maan kamaralle. Tarinan valtteina ovat kepeä huumori ja luonteva dialogi.

Japanilaista roolipelaamista leimaavat jopa tuhannet taistelut, jotka *Dragon Questissa* ovat vauhdikasta ja mukavaa puuhaa, jossa on riittävästi taktisuutta, haastetta ja hahmonkehitystä. Väkivahvojen taistelijoiden rakentaminen tarjoaa pitkäjänteistä ja koukuttavaa pelattavaa, kun uudet kyvyt ovat aina sormien ulottuvissa. Merkittävin ja mukaansatempaavin uudistus on neljän pelaajan moninpeli paikallisverkon välityksellä. Lopputulos toimii erittäin hyvin ja houkuttelee pelaamaan aina vain lisää. Sisältöä onkin tolkuttomasti – läpipeluu kestää noin 45 tuntia, minkä jälkeen peli saa vielä uusia piirteitä. Lisäksi sivuhahmoilta voi pyytää yksittäisiä tehtäviä, jotka vaihtelevat vaatimustasoltaan suuresti.

Visuaalisesti näyttävä *Sentinels of the Starry Skies* ammentaa upeasti japanilaisen roolipelaamisen hienoimpia perinteitä ja on näin ollen lajityypin ystäville ehdoton pakkohankinta.

-JOHANNES VALKOLA

DRAGON QUEST IX: SENTINELS OF THE STARRY SKIES
★★★★

+ Upea ja valloittava seikkailu.
– Moninpeli vain paikallisverkossa.

12 PELIKONEET: DS

LELUT KARKAAVAT HIEKKALAATIKOLLE

Kuulkaa ilouutista, oi Disneyn fanit. Vuonna 2010 hiiren imperiumi ottaa pelit vihdoin todella vakavasti. Pixarin elokuvista tehtailivat aiemmin pelejä ulkoistetut studiot, mutta *Toy Story 3:n* hoitaa Disneyn ikioma peliosasto. Peli on sen verran hieno esitys, että tulevien Disney- ja Pixar-leffojen pelejä alkaa odottaa jo innolla.

Pelissä käydään tietenkin läpi uuden elokuvan tapahtumia, joissa puidaan yliopistoon lähtevän Andyn luopumista vanhoista leluistaan. *Toy Story 3* -peli ei kuitenkaan seuraa juonta orjallisesti, vaan pelaaja voi edetä omaan tahtiinsa. Tekemiset valitaan eräänlaisen lautapelin laudalta, johon avautuu koko ajan uutta puuhattavaa.

Toimintaosuuksista löytyy sitä varten uudenlaisia leluja sekä erilaista Pixar- ja *Toy Story* -kräasää. Kerättävää on niin huikea määrä, että peliä uskaltaa suositella vaikkapa varttuneemmalle *Toy Story* -fanille.

Määrä ei tässä tapauksessa edes korvaa laatua, vaan peli näyttää kaikin puolin hyvältä ja pelattavuuskin on kunnossa. Pelissä on esimerkiksi huikea jakso, jossa Rex-dinosaurus pelaa Buzzin virallista videopeliä. Raideräiskinnästä, tasohyppelystä ja keveästä toiminnasta koostuvassa osuudessa Buzz pääsee näyttämään todelliset kykynsä, ja jakso on yksistään viihdyttävämpi kuin useimmat elokuvista sovitetut pelit.

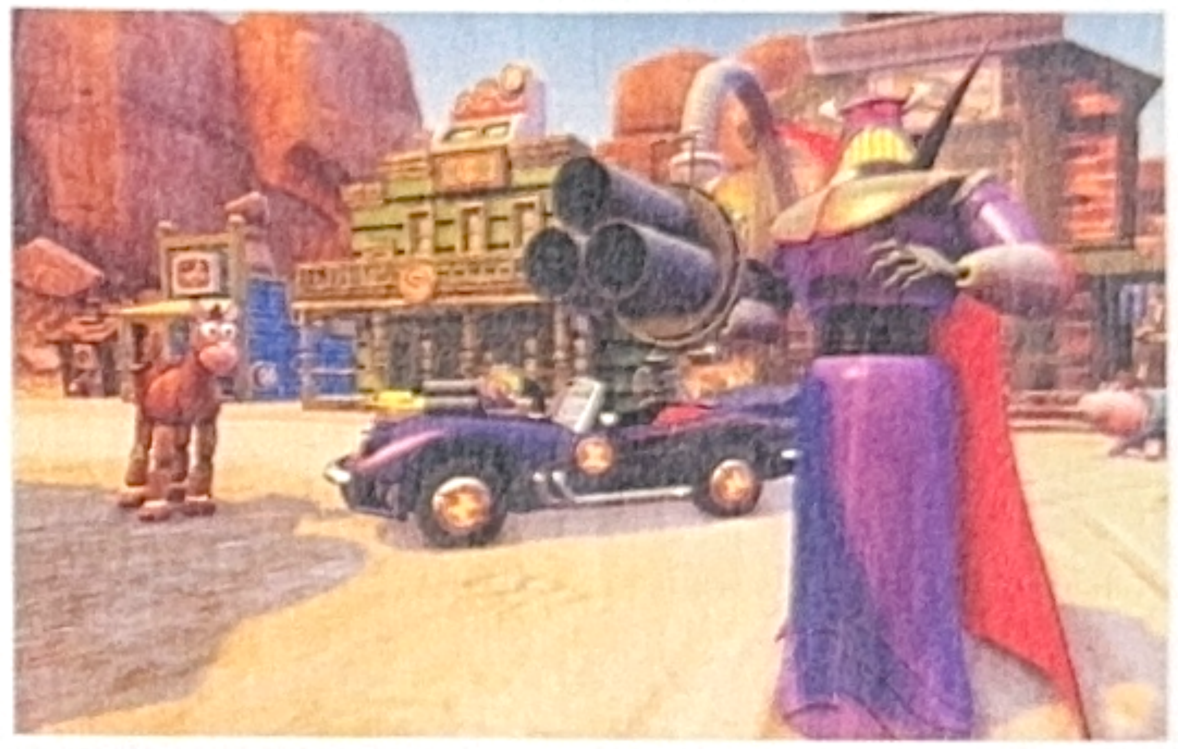
Vielä parempi on kuitenkin "hiekkalaatikkotila", jossa päästään koheltamaan Woodyn kotikulmilla villissä lännessä. Täysin vapaa seikkailu, rakentelu ja riehuminen viihdyttävät pitkän aikaa. Tähän irrotteluun verrattuna lähes kaikki nuoremmille tarkoitetut elokuvapelit tuntuvat tylsiltä ja harmailta.

–JANNE PYYKKÖNEN

TOY STORY 3
★★★★★

+ Vapaa leikkiminen...
– ...Elokuvaa läpikäyvät kentät.

7 PELIKONEET: PS3, Xbox 360, Wii, Pc



Pelit netistä uusille koneille

Kaikki kolme nykypolven pelikonsolia – PlayStation 3, Wii ja Xbox 360 – sekä pc tarjoavat omistajilleen nettipalveluja, joista voi ostaa uutta pelattavaa edullisesti ja helposti. Maksuvälineinä käyvät luottokortit ja konsoleilla lisäksi kaupasta ostettavat pistekortit. Jokaisen laitteen nettivalikoimasta löytyy jo laaja valikoima loistopelejä, joita ei välttämättä saa kaupan hyllyltä lainkaan.

LARAN LADATTAVA LAATUSEIKKAILU

Xbox Live Summer of Arcade -julkaisukampanjaan lukeutuva *Lara Croft and the Guardian of Light* on isometrinen toimintaseikkailu, jossa *Tomb Raider* -peleistä ja elokuvista tuttu naisarkeologi Lara Croft jahtaa vapaaksi päässyttä atsteekkien kuolemanjumalaa muinaisessa temppeliympäristössä.

Peli on luova yhdistelmä demonien kukistamista ja ongelmanratkaisua, jossa pelaajan on käytettävä hyödykseen sekä Laran omia varusteita että ympäristöä. Pelin vaikeustaso on tasapainotettu hyvin niin, että kentät kyllä pääsee läpi lähes kuka vain, mutta samalla peli myös osaa palkita huippusuorituksiin kyenneet. Kentät pitävät sisällään haasteita, joiden saavuttaminen rohkaisee uudelleenpeluuseen.

Vaikka pelissä onkin väkivaltaa, on se toteutettu hyvällä maulla eikä ihmispuolisia vihollisia ole. Laran lisäksi ainoa ihmishahmo pelissä on atsteekkisoturi Totec, joka kaksinpelissä tulee taistelemaan sankarittaren avuksi. Totecin omat erikoisominaisuudet tuovat ongelmanratkaisuun uuden ulottuvuuden, ja kaksinpelissä osa aivopähkinöistä onkin toteutettu hieman eri tavalla. Ainoa suurempi ongelma pelissä on paikoilleen jumittunut kamera, joka tekee osasta taisteluita ja tasohyppelykohtia hieman ongelmallisia.

1 200 pisteen eli vajaan viidentoista euron hinnalla *Lara Croft and the Guardian of Light* on enemmän kuin hintansa väärtti. Se on jokaisella osa-alueella suurin piirtein täysihintaisen pelin tasoinen tuotos, sekä teknisesti että tarjoamansa pelikokemuksen pituuden ansiosta. Pelattavaa piisaa, sillä juonipeli itsessään venyy noin kymmentuntiseksi, johon päälle tulevat vielä moninpeli ja mahdollinen kenttien uudelleenpelaaminen. Tämä on hinta–laatu-suhteeltaan ehdottomasti vuoden kovimpia pelejä.

–TERO LEHTINIEMI

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF LIGHT
★★★★

+ Tiukka toimintaseikkailu...
– ...jonka suurin vika on liian tiukka kamerakulma.

12

PELIKONEET: Xbox 360, Pc, PS3 (28.9.)

LAINEILLE KYYTIÄ

Jos haluaa harmitonta huvia, sitä tarjoaa moottoriveneillä pelattava hurjastelu *Hydro Thunder Hurricane*. Kyseessä on Xbox Live Arcade -nettipalvelusta ladattava kaahailu, joka itse asiassa pohjautuu monen vuoden takaiseen kolikkopeliin nimeltä *Hydro Thunder*. Kyseessä oli yksinkertainen mutta silti viihdyttävä peli – vaikkakaan uusi versio ei onnistu tarjoamaan samanlaista viehätysvoimaa kuin pelin alkuperäinen versio.

Paperilla kaikki on kunnossa. *Hydro Thunder Hurricane* sisältää monia ratoja sekä veneitä ja mahdollisuuden kisata netissä toisia pelaajia vastaan. Kilpailumenestys avaa käyttöön uusia ratoja sekä veneitä, jotka ovat tietenkin komeampia ja nopeampia, kuin perusvalikoima. Kovin erilaisilta veneet eivät kuitenkaan tunnu.

Yksin pelatessa *Hydro Thunder Hurricane* osoittautuu nopeasti tylsäksi. Tarjolla on helpohkoja kisoja tietokoneen ohjaamia kuskeja vastaan tai pujottelua, jossa pelaajan pitää ajaa radan läpi mahdollisimman nopeasti ajamalla veden päällä leijuvien rinkuloiden läpi.

Yksi kovin ärsyttävä piirre on se, kuinka pelaajan veneellä on paha tapa pyörähtää pienestäkin töyssystä väärään menosuuntaan. Vauhdin tunne loistaa lähinnä poissaolollaan eikä vesi oikein tunnu pelissä vedeltä, mikä vähentää olennaisesti pelaamisen fiilistä.

Kivaa on se, että peliä voi pelata kaverin kanssa samalla Xbox 360:llä jaetulla ruudulla netissä toisia pelaajia vastaan, mikä on ominaisuus, joka on aivan liian harvassa pelissä.

–THOMAS PUHA

HYDRO THUNDER HURRICANE
★★

+ Pelaamisen helppous...
– ...ei jaksa kiinnostaa loputtomiin.

12 @*!

PELIKONEET: Xbox 360

PELIPLANEETTA.NET

SUOSIKKIAUTOILU MONINPELINÄ

MMO-peleiksi kutsuttujen suurten nettimoninpelien viehättävimpiä puolia ovat avoin pelimaailma ja muiden pelaajien kanssa puuhastelu. Tavallisesti tätä koetaan fantasiaseikkailuissa, mutta uusi *Need for Speed World* yrittää sulauttaa rallipelin, maailman tutkiskelun ja kavereiden kanssa pelaamisen yhdeksi suureksi sopaksi. Peli ei vain onnistu siinä aivan vaaditulla tavalla.

MMO-peliksi *Need For Speed Worldissa* on hämmentävän vähän tekemistä. Pelin taitosysteemi perustuu kokemuksen keräämiselle. Korkeampien tasojen myötä kuskille avautuu uusia taitoja, kisoja ja autoja. Kokemusta ansaitaan suorittamalla kisoja, joko tekoälyä tai ihmistä vastaan. Peli muodostuu neljästä eri osasta, joita ovat tekoälyä tai pelaajia vastaan ajettavat kisat, poliisilta karkuun kaahaaminen sekä areena, jolla pelaajat vertailevat autojaan.

Siinä missä edelliset *NFS*-pelin osat sisälsivät suuren määrän erilaisia pelimuotoja aina driftauksesta kiihdytysajoihin, sisältää moninpeliversio vain kaksi, nimittäin pisteestä pisteeseen sekä kierroksittain ajettavat pelimuodot. Tämä on sanalla sanottuna pettymys. Vaikka radat ovat vauhdikkaita ja ihmiselementti tuo oman lisänsä kokemukseen, ei kaksi pelimuotoa vielä riitä. Käytännössä samoja ratoja on kaiken lisäksi ajettava useita kertoja peräkkäin, sillä alkutasojen jälkeen peli nostaa jyrkästi vaadittavien kokemuspisteiden määrää uusien saavuttamiseksi. Ei ole mitenkään omituista nähdä samoja pelaajia kerta toisensa jälkeen ajamassa samaa rataa samoilla autoilla ja taidoilla. Kokemuspisteiden metsästämisessä on tosin yksi valopilkku: *NFSW* on tavallista peliä halvempi ja sen bisnesmalli nojaa vahvasti mikromaksuihin. Pelistä ei tarvitse maksaa mitään ennen kuin taso 10 on saavutettu, jonka jälkeen laiskimmat voivat ostaa tiensä huipulle erityisellä Boost-valuutalla.

Ajotuntuma on selkeästi suunniteltu näppäimistöille. Samalla kun hiirikäsi klikkailee erilaisia erikoisvoimia. Erikoisvoimat alkavat tosin näytellä suurempaa roolia vasta korkeammilla tasoilla, jolloin niiden käytöstä on jo jotain iloa.

Kokonaisuutena *Need for Speed World* tuntuu keskeneräiseltä. Avoin maailma on idean tasolla toimiva, mutta vaikuttaa vain siltä, ettei kehittäjä vielä tiedä, mihin suuntaan sitä pitäisi viedä. Pelimuotojen vähyys sakottaa kokemusta melkoisesti, vaikka ne itsessään ovatkin hauskoja. Muutamat Drift-kisat ja kiihdytysajot olisivat piristäneet peliä kummasti. Toisaalta, koska ensimmäiset 10 tasoa ovat ilmaisia, voi jokainen kaahauksen ystävä ainakin kokeilla peliä.

–HEIKKI TAKALA

NEED FOR SPEED WORLD
★★

+ Ajoseuraa saa helposti ja vaivattomasti.
– Huipulle pääsee vain toistamalla samoja kisoja.

7

PELIKONEET: Pc

Tunnetko pelihistorian?

Lähes jokaisesta suuresta animaatioelokuvasta tehdään nykyään videopeli, mutta piirrettyjen ja pelien suhde syveni jo 27 vuotta sitten. Silloin julkaistiin fantasiaseikkailu Dragon's Lair, jonka grafiikka oli ajan mittapuulla jotain aivan uskomatontaa. Tarina prinsessaa pelastavasta ritarista näytti aidolta piirroselokuvalta.

Kauhujen linna

■ *Dragon's Lairin* suosiota ei hidastanut se, että peli oli oikeastaan aivan kauheaa pelata. Se oli kuin muistipeli, jossa pelaajan tehtävänä oli heiluttaa ohjaussauvaa ja painaa nappia pelin jakamien käskyjen mukaan. "Vasemmalle! Oikealla! Hyökkää!" Tahti oli kauhea, ja ritari Dirk Daring koki kaamean kuoleman pienestäkin epäonnistumisesta. Jokaiselle kuolemalle oli oma ja kieltämättä hieno piirrospätkänsä, mikä auttoi kestämään pelin ahdistavaa vaikeutta. Useimmat *Dragon's Lairia* kokeilleet muistavat kuitenkin vain alkuruudut, sillä prinsessan pelastaminen jäi vain kaukaiseksi haaveeksi.

Sitkeä satu

■ *Dragon's Lair* ei suostunut katoamaan historian hämärään. Peli on julkaistu uudelleen yhä uudestaan ja uudestaan, ja se on saatavilla myös lähes kaikille nykyisille pelikoneillekin. *Dragon's Lairia* voi tällä hetkellä pelata jopa iPadilla ja iPhonella. Sen ilkeä pelattavuuskin jäi elämään, ja on todettava, että pelaajaa jatkuvasti rankaiseva tyyli voi toimia oikeasti. Esimerkiksi Xbox Liven pelottava uusi hyppelypeli *Limbo* on eräänlainen *Dragon's Lairin* perillinen: pelaajan ohjaama hahmo kuolee hienon näköisessä pelissä mitä kauheimmilla tavoilla, kunnes pelaaja oppii tuntemaan ansat ja vaarat ennalta.

Disneyn haastaja

■ Pelinkehittäjät osuivat kultasuoneen hakiessaan apua kunnianhimoiselta animaattorilta nimeltä **Don Bluth**, joka halusi voittaa entisen työnantajansa Disneyn. *Dragon's Lair* näytti piirroselokuvalta siksi, että se oli sellainen aivan oikeasti, ja Bluthin studio sekä piirsi että animoi pelin alan perinteisillä tekniikoilla. Vaikka *Dragon's Lairista* tuli pelien superhitti, Bluth ei ikinä onnistunut kampittamaan Disneytä elokuvapuolella: *Rouva Brisby ja hänen salainen maailmansa, Fievel matkalla Amerikkaan, Anastasia, Titan A.E.* ja muut Bluth-animaatiot eivät nousseet superhittien sarjaan.

Levyt huurussa

■ *Dragon's Lair* oli alkumuodossaan kolikkopeli, jonka videomateriaali oli tallennettu uudenlaisille Laserdisc-levyille. Vinyylilevyn kokoinen ja cd:ltä näyttävä kiiltävä Laserdisc oli eräänlainen dvd:n esi-isä, joka ei koskaan noussut erityisen suureen suosioon. Vaikka sen tallennuskyky oli aikoinaan huima, elokuvien kotikatseluun tarkoitettu tekniikka ei lainkaan soveltunut kolikkopeleihin. Kun pelaajat kuolivat jatkuvasti *Dragon's Lairin* ansoihin, laitteen lukupää hajosi joutuessaan sahaamaan raivokkaasti edestakaisin. Niinpä Laserdisc-kolikkopelejä ja erityisesti supersuosittuja *Dragon's Lair* -pelejä jouduttiin huoltamaan jatkuvasti.

h-town

PELAA! -LEHTI
POSTIOSOITE: PL 1378, 00101 HELSINKI
PUHELIN: (09) 436 93757
FAKSI: (09) 436 93758
toimitus@pelaa.info
www.pelaa.info

SISÄLTÖ
PÄÄTOIMITTAJA: Janne Pyykkönen
TOIMITUSPÄÄLLIKKÖ: Janne Kaitila
TOIMITUSSIHTEERI: Katriina Pupuffi
TAITTO: Niko Metsälä
AVUSTAJAT: Eemeli Rekunen, Ville Arvekari, Miikka Lehtonen, Tero Lehtiniemi, Thomas Puha, Johannes Valkola, Matias Kainulainen, Antti Mutta, Heikki Takala.

ILMOITUKSET JA MYYNTI
Harri Manninen
PUHELIN: 050 313 7696
SÄHKÖPOSTI: harri@h-town.fi

Antti Peltomäki
PUHELIN: 045 123 1370
SÄHKÖPOSTI: antti.peltomaki@h-town.fi

ASIAKASPALVELU JA TILAUKSET
toimitus@pelaa.info
PUHELIN: (09) 436 93757

KUSTANTAJA
H-TOWN OY
PL 1378, 00101 HELSINKI
TOIMITUSJOHTAJA: Harri Manninen

Paino: Uniprint AS
ISSN 1795-7001

JAKELUPISTEET

PRISMA

PRISMA: Halikko, Hyvinkää, Hämeenlinna, Iisalmi, Imatra, Iso Omena, Itäharju, Joensuu, Jumbo, Järvenpää, Kajaani, Kangasala, Kannelmäki, Keljo, Kemi, Kerava, Kirkkonummi, Kokkola, Kotka, Kouvola, Kuopio, Kuusamo, Lahti, Lappeenranta, Limingantulli, Linnanmaa, Lohja, Malmi, Mikkeli, Mylly, Nummela, Olari, Oulu Raksila, Pietarsaari, Paspanristi, Pori, Raahe, Rauma, Riihimäki, Rovaniemi, Savonlinna, Seinäjoki, Sello, Seppälä, Tampere, Tampereentie, Tikkuri, Vaasa, Varkaus, Viikki, Zeppelin

Lue aiemmat numerot
Lehtiluukusta: www.lehtiluukku.fi

Seuraava numero ilmestyy 5.11.

Lue lisää lehdestä: **wowlehti.fi**

© 2010 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks of Electronic Arts Inc. All Rights Reserved. NHL, National Hockey League, the NHL Shield and the word mark and image of the Stanley Cup are registered trademarks of the National Hockey League. All NHL logos and marks and NHL team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, L.P. © NHL 2010. All Rights Reserved. Officially Licensed Product of the National Hockey League. National Hockey League Players' Association, NHLPA and the NHLPA logo are trademarks of the NHLPA and are used under license by Electronic Arts Inc. © NHLPA. Officially licensed product of the NHLPA. "PlayStation", "PS3", and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Wii is a trademark of Nintendo. All other trademarks are the property of their respective owners.